POR SÓLO 3,95€

TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS

PORTUGAL 3,95€

LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE

# Micromanía

PC

¡¡EXCLUSIVA!! VUELVE EL REY DE LA ACCIÓN

# MAX PAYNE 2

## THE FALL OF MAX PAYNE

Cine negro en tu Pc

¡¡LA PRIMERA VERSIÓN!!

## REPUBLIC: THE REVOLUTION

¿Es éste el futuro de la estrategia?

¡¡VEREDICTO FINAL!!

## RISE OF NATIONS

El mundo en tus manos

¡¡SOLUCIÓN COMPLETA!!

## GRAND THEFT AUTO VICE CITY

Cómo ser el perfecto mafioso

ESTE MES 8 DEMOS

2 Cds ¡¡exclusivos!! con las mejores demos jugables para Pc

3ª entrega

EL JUEGO DE LOS JUEGOS

160 nuevas preguntas

TODAS LAS NOVEDADES DE 2003

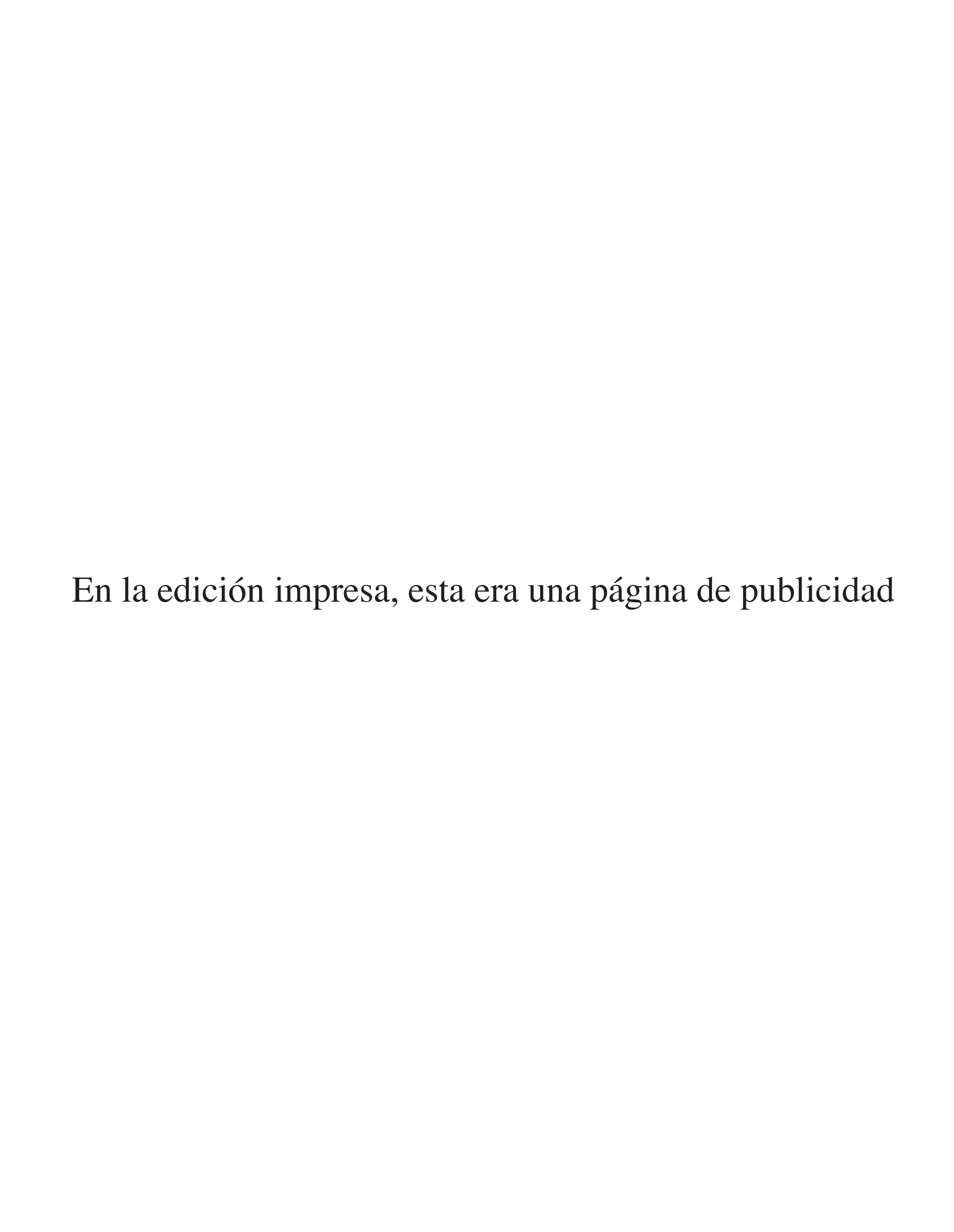
## LUCASARTS

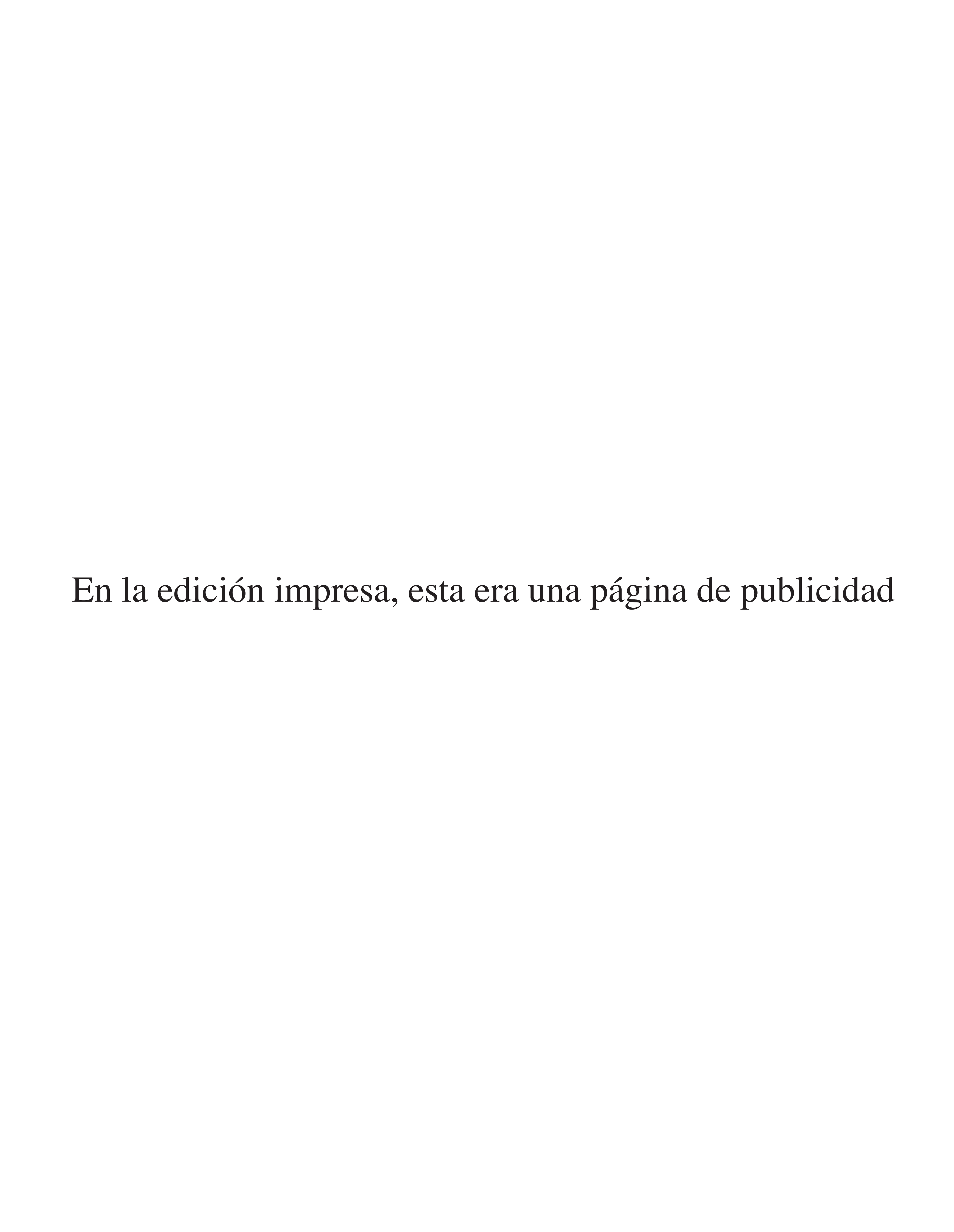
¡¡Siente la fuerza!!

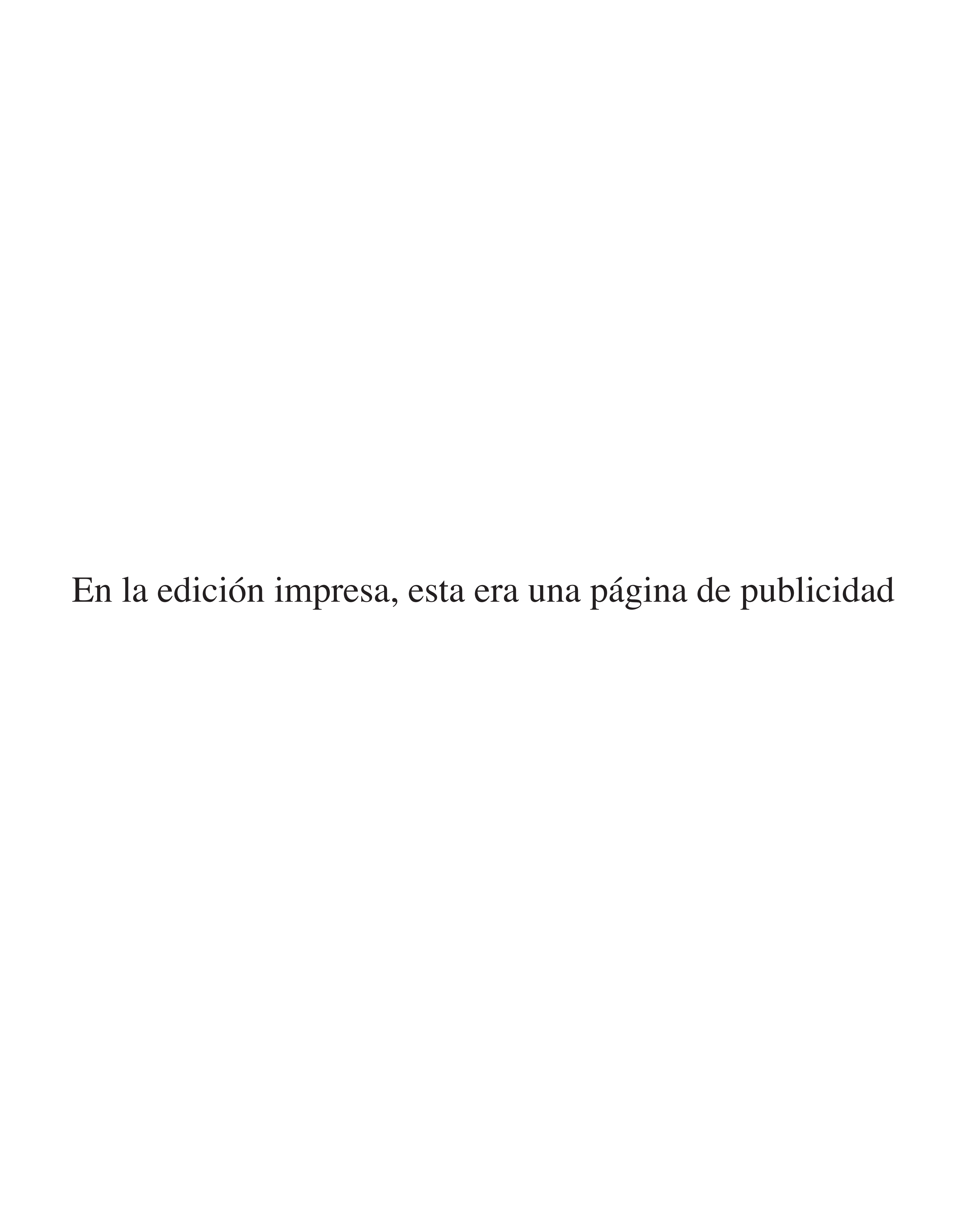
8 424094 820313 00102

HOBBY PRESS

AÑO XIX Número 102


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Directora Editorial
**Cristina M. Fernández**

Director
**Francisco Delgado**

Directora de Arte
**Paola Procell**

Redacción
**Santiago Tejedor (Redactor Jefe), Jorge Portillo**

Diseño y Autoedición
**Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras**

Colaboradores
**J. A. Pascual, S. Erice, E. Ventura, P. Leceta E. Bellón, G. Saiz, J. Martínez, R. Lorente, C. Nuzzo, A. Trejo, A. DoPazo, J. Vilallonga, M.J. Cañete, Marimar G. G. Pérez, Derek de la Fuente** (U.K.)

Secretarias de Redacción
**Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones**

Diseño Original
**Paola Procell, Jesús Caldeiro**

Edita



Directora General
**Mamen Perera**

Director de Publicaciones de Videojuegos
**Amalio Gómez**

Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos
**Paola Procell**

Subdirector General Económico–Financiero
**José Aristondo**

Director de Producción
**Julio Iglesias**

Jefe de Distribución y Suscripciones
**Virginia Cabezón**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
**José E. Colino**

Directora de Publicidad
**Mónica Marín**
<monima@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad
**Gonzalo Fernández**
Coordinadora de Publicidad
**Mónica Saldaña**
Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
**Ángel B. López**

Sistemas
**Javier del Val**

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 906 301830/2
Fax: 902151798

Distribución
**DISPAÑA, S.L. S. en C.** Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **EDILOGO** Avda. Sudamerica, 1532 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.** Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Rivadeneyra**
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles 28906 Getafe (Madrid)





Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

10/2003

Printed in Spain







HOBBY PRESS es una empresa de AXEL SPRINGER





HOY POR HOY






**Francisco Delgado**
Director
f.delgado@micromania.es


# Versión 2.0

Por qué hay tantas segundas partes de juegos? ¿Por qué algunas series parecen perpetuarse hasta casi el infinito? ¿Se reduce todo a un afán puramente comercial o existe, de verdad, intención real de ofrecer novedades (de las buenas, no de las de incluir una unidad más , un arma diferente o cuatro escenarios) y potenciar la jugabilidad? Es algo a lo que siempre doy vueltas en la cabeza cuando me dicen "oye, que se está preparando *«La Mega Aventura Más Grande Jamás Jugada 7»* para dentro de tres meses, y *«El Juego De Acción Más Atómico Del Mundo 4»*, para finales de año". A veces no encuentro una respuesta clara (otras, es mejor no buscarla, ¿verdad?) Sinceramente, creo que se trata de ambas cosas.

> **"Si algo funciona, un estudio apuesta por seguir con una fórmula de éxito"**

Si algo funciona, está claro que las compañías y los estudios apuestan por seguir una fórmula de éxito. Pero me gusta pensar que sí, que también hay intención, en muchos casos, de ir más allá, de mejorar, de innovar. Como te comenté el mes pasado, y como pudiste comprobar tú mismo, la última edición del E3 ha sido pródiga en continuaciones de las que realmente nos gustan. Y, aunque no pudimos mostrártelo en el reportaje del número anterior de Micromanía, te desvelamos ahora una de las más impresionantes segundas partes que te vas a encontrar antes de que acabe el año. Un espectacular reportaje, en exclusiva para ti, sobre «Max Payne 2». Es un juego que vendrá a unirse a otras grandísimas continuaciones a lo largo de 2003, como es el caso de «Half-Life 2» o «Doom 3», por mencionar sólo un par de ejemplos. Pero también en este número de Micromanía vas a encontrar un buen puñado de nuevas entregas de juegos que ya se han hecho un nombre en la historia del videojuego. Sólo tienes que leer otro reportaje de lo más jugoso, en páginas interiores, sobre las novedades de LucasArts, una de mis compañías favoritas desde hace años. Vas a descubrir que sí, que a veces merece la pena una segunda (o tercera) parte, aunque a veces ciertas compañías intenten colarnos el mismo perro con distinto collar. No te voy a entretener más. Te invito a que pases ya la página y conozcas lo que te hemos preparado para este mes. Porque también en Micromanía queremos mejorar con cada nuevo número, y lograr que tu revista favorita lo siga siendo mes a mes. Ya me dirás si lo hemos conseguido.

# Sumario

CONTENIDOS

# ESTE MES...

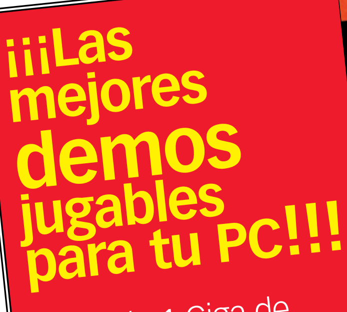





**RISE OF NATIONS** Analizamos el nuevo juego de estrategia de Microsoft. Descubre si merece la pena.




**REPORTAJE LUCASARTS.** Recorre con nosotros el pasado, el presente y el futuro de LucasArts.







¡¡Más de 1 Giga de información con 8 Demos Jugables, extras, mods, actualizaciones, utilidades y mucho más…!!!

28

■ **MAX PAYNE 2** **Vuelve el héroe más oscuro, el que invento el tiempo bala, y nosotros te adelantamos todos los secretos de su próximo juego.**

38



■ **TRON 2.0** **Ya lo hemos probado y te anticipamos todo lo que quieres aber sobre él.**



104

■ **VICE CITY.** **La guía más completa sobre uno de los juegos más aclamados del momento.**

■ **EL JUEGO DE LOS JUEGOS. 3ª Y ÚLTIMA ENTREGA.**
**La celebración del centenario de Micromanía termina con esta última entrega de nuestro juego de tablero. Completa el tuyo con este lote de preguntas y pasa los próximos cien números desafiando tus conocimientos y los de tus amigos.**




# Índice por juegos



■ En «Pirates of the Caribbean» las condiciones climatológicas influirán en la navegación por mar, así como el momento del día en el que nos encontremos.

## Desde la redacción



Santiago Tejedor

### Del cine al Pc

Nuevamente, el mundo del celuloide vuelve a "inspirar" a los creadores de juegos. Varios estrenos que encontraréis en las siguientes páginas así lo demuestran. Primero, con "Pirates of the Caribbean", en lo que parece ser el retorno de las películas de piratas al cine. Después, con "The Matrix" en un juego online, que hará las delicias de los seguidores. Y por último, el juego descargable por Internet de "Los Ángeles de Charlie". Y eso sin olvidar la expansión para el juego basado en la popular película de Ridley Scott, «DF Black Hawk Down».



■ En los combates en mar abierto, un cursor en pantalla nos ayudará a apuntar al enemigo.

**Basado en la película "Pirates of the Caribbean"**

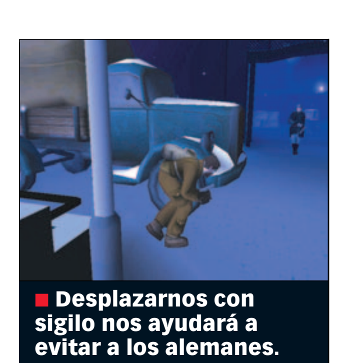
# ¡Todos al abordaje!

Basado en la película del mismo nombre, producida por Jerry Bruckheimer, Bethesda ha recreado el siglo XVII, la época de los piratas en un título que recuerda a los juegos de Sid Meier.

▶NUEVOS JUEGOS ▶AKELLA,BETHESDA ▶PC,XBOX ▶AVENTURA ▶JULIO 2003

■ Tras abordar un barco enemigo, o al asaltar una isla, desenvainaremos la espada para luchar con los piratas rivales.

El juego comienza cuando informamos al gobernador de una colonia inglesa de la invasión por parte de las tropas francesas de una isla perteneciente originariamente al Imperio Británico. A partir de ese momento, y en el papel de un capitán navío, comenzamos nuestra aventura. Y, si los vientos nos son favorables, nos llevará a descubrir el mapa de un tesoro antiguo, que supuestamente otorga un gran poder al poseedor. Por supuesto, nuestro capitán hará lo posible por encontrarlo. Durante la aventura nos moveremos por las diferentes islas que forman el Caribe, en busca de información, comerciando con diferentes personas, e incluso luchando contra otros barcos e islas, bien desde nuestro barco, bien en persona, con nuestra espada. Y todo ello se representará en pantalla en un fantástico entorno tridimensional. En este aspecto llaman la atención las batallas marítimas entre buques. Absolutamente sorprendentes y espectaculares, empleando los cañones de abordo para hundir los barcos enemigos. Por último, que no menos importante, cabe destacar que las condiciones meteorológicas y el estado de la mar influirán notablemente en el gobierno del barco, complicando el manejo en condiciones climáticas adversas.


Desplazarnos con sigilo nos ayudará a evitar a los alemanes.

Huída de Alemania en «Pilot Down»

# ¡Mayday, mayday!

▶N. JUEGOS ▶WIDE GAMES,WANADOO ▶PC,XBOX,PS2 ▶AVENTURA ▶FINALES 2003

De los 180.000 pilotos aliados derribados en Alemania durante la II Guerra Mundial, únicamente 300 cruzaron el país hasta Suiza, en su huída de los nazis. En Pilot Down vamos a tener la oportunidad de encarnar uno de ellos Bill Foster. Tendremos que atravesar una parte de Francia para llegar a la frontera suiza, antes que el Capitán Killinger (de la Luftwaffe) nos eche el guante. Con técnicas de camuflaje sigilo y combate, según la situación, haciendo uso de nuestras habilidades. Todo ello en un original y angustiosa aventura, en la que no interpretamos el papel de presa presa acechada por sus perseguidores.


Entre los diferentes vehículos que podremos controlar en «Team Sabre» nos encontraremos helicópteros de asalto y lanchas Zodiac.

Expansión para «Delta Force Black Hawk Down»

# ¡No hay dolor!

▶NUEVOS JUEGOS ▶NOVALOGIC ▶PC ▶ACCIÓN TÁCTICA ▶FINALES 2003

Team Sabre es el nombre de la primera expansión oficial para «DF Black Hawk Down». En ella, se incluirán dos nuevas campañas para un solo jugador. La primera de ellas nos trasladará a la selva de Colombia en busca de los capos de la droga, mientras que la segunda tendrá lugar en los campos petrolíferos de Irán, donde lucharemos contra diversas facciones terroristas. Además, los aficionados al juego en red a través de NovaWorld o LAN (hasta 50 personas al mismo tiempo y en la misma partida si jugamos en una red local) dispondrán de 30 nuevos mapas, con la incorporación de diversos vehículos de mar (incluyendo una Zodiac por ejemplo), tierra y aire (pilotando un helicóptero entre otras posibilidades), totalmente controlables por los jugadores.

Nuevo código de regulación para los videojuegos

# Seguridad en la compra

▶INDUSTRIA ▶ADESE,MSC ▶TODAS LAS PLATAFORMAS ▶SERVICIO AL CONSUMIDOR ▶JULIO 2003



Estos símbolos nos informarán sobre el contenido de los juegos.

El Ministerio de Sanidad y Consumo y ADESE han presentado PEGI (PanEuropean Game Information), un nuevo código de regulación de videojuegos, vigente ya en 16 países de Europa. El código suma dos nuevos grupos de edades (+3 y +7 años) a los de +12, +16 y +18 años. Además, se incluirán unos símbolos en las carátulas que clasifican el contenido del producto.

Primer catálogo de juegos de Katana Games

# ¡Sean bienvenidos!

▶INDUSTRIA ▶KATANA GAMES ▶PC ▶DESARROLLO DE JUEGOS ▶VERANO 2003

El desarrollo de juegos en nuestro país tiene un nuevo representante en la nueva compañía Katana Games, afincada en Barcelona. Katana, ha presentado su primera serie de juegos para PC destacando «Golf Calaxy», un arcade de minigolf basado en entornos tridimensionales de ambientación fantástica. Entre los títulos de la compañía también llama la atención una nueva versión en 3D del que, hace años, fue un exitoso arcade de carreras de vehículos 4x4, «Off Road».


En «Golf Galaxy» tenemos que sortear los obstáculos que impone cada fase.

## Última hora

**1 MILLÓN** de copias, sumando las distinas versiones de cada formato, ha logrado vender el juego «Enter the Matrix» en la primera semana desde su lanzamiento. Se trata de la primera vez en la historia en que un juego logra dicha cifra en su primera semana.

**3DO** ha declarado la bancarrota a finales de mayo. La compañía, fundada por Trip Hawkins está, en estos momentos intentando vender los derechos de los juegos en los que trabajaba, entre ellos, el esperado «Four Horseman of the Apocalypse».

**JAMES BOND** volverá a finales de año a PS2, Xbox y Gamecube de la mano de Electronics Arts en el juego de acción «Everything or Nothing». El juego contará con la presencia de la actriz Shannon Elizabeth.

**TURBINE ENTERTAINMENT,** creador de «Asheron's Call», está trabajando, junto con Atari, en la creación de «Dungeons & Dragons Online». Se trata de un título ambientado en el famoso universo de juegos de rol de mesa, que tiene previsto su lanzamiento en el año 2005.

**UNA NUEVA EXPANSIÓN** está en desarrollo para el aclamado juego de estrategia «Civilization III». Su nombre es «Conquests», y aunque no tiene fecha de salida por el momento, se sabe que incorporará 8 nuevas civilizaciones, más recursos y desastres naturales, maravillas y sistemas de gobierno.



## Breves

**COINCIDIENDO** con el estreno de la segunda película, Los “Angeles de Charlie” tendrán su propio juego de acción para PC, descargable gratuitamente por Internet, en la web: www.sony.com/charliesangels.

**SPLINTER CELL** tiene su continuación en «Pandora Tomorrow», anunciado por Ubi Soft para finales de 2003. El juego incluirá algunas misiones multijugador y mantendrá el mismo estilo, un agente en misiones secretas.

**DAVID JONES,** creador de «GTA» y «Lemmings», Ian Hetherington, fundador de Psygnosis y Tony Harman, directivo de Nintendo, fundan la compañía escocesa Real Time Worlds.

**UBI SOFT** confirma la distribución en Europa de «Lords of EverQuest» y «EQ2», previstos respectivamente para finales de este año y primavera del próximo en PC.

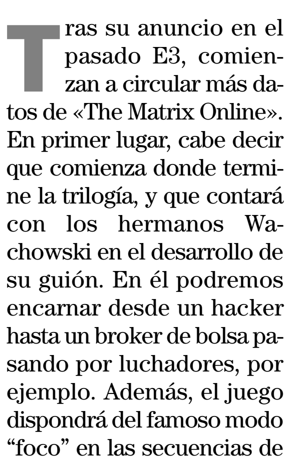
■ En «The Matrix Online» será posible emular algunas de las espectaculares acciones que hemos visto en el cine, como saltar entre dos edificios.

### Juego online más allá de “Matrix Revolutions”

# Esclavos de las máquinas

▶NUEVOS JUEGOS ▶MONOLITH PRODUCTIONS,EON ENTERTEIMENT,UBI SOFT ▶PC ▶ROL ▶2004

Tras su anuncio en el pasado E3, comienzan a circular más datos de «The Matrix Online». En primer lugar, cabe decir que comienza donde termine la trilogía, y que contará con los hermanos Wachowski en el desarrollo de su guión. En él podremos encarnar desde un hacker hasta un broker de bolsa pasando por luchadores, por ejemplo. Además, el juego dispondrá del famoso modo “foco” en las secuencias de lucha, que tan famosa hicieron a la primera película. Las secuencias de combate mostrarán decenas de armas diferentes y las artes marciales que hemos visto practicar a Neo y Morfeo. El ambiente en que nos moveremos será el de una gran ciudad repleta de habitantes, tráfico, cambios de clima en tiempo real. Habrá también muchos agentes para ponernos las cosas difíciles, y... ¿quizá algún “deja vu”?. El juego comenzará ser comercializado a lo largo del próximo año.



■ El famoso “tiempo foco” estará presente en el juego para poder esquivar los disparos de todos los enemigos.

### El torneo oficial norteamericano US Open

# ¡La bola entró!

▶NUEVOS JUEGOS
▶CARAPACE,WANADOO
▶PC,XBOX,PS2
▶DEPORTIVO
▶AGOSTO 2003

■ Podremos efectuar golpes con efecto o simplificar el control.

US Open 2003» es un juego que nos permite disfrutar de todos y cada uno de los tenistas presentes en el circuito profesional, así como de las pistas donde se desarrolla el torneo. Presenta un sistema de control que se adapta a jugadores novatos –con un único botón de golpes–, jugadores intermedios –cuatro botones para hacer diferentes golpes– y, para expertos, cuatro golpes más efectos con el cursor. Los gráficos han sido mejorados respecto a su antecesor, hasta el punto que sus creadores afirman que es superior a «Virtua Tennis 2». Habrá que verlo para comprobarlo.



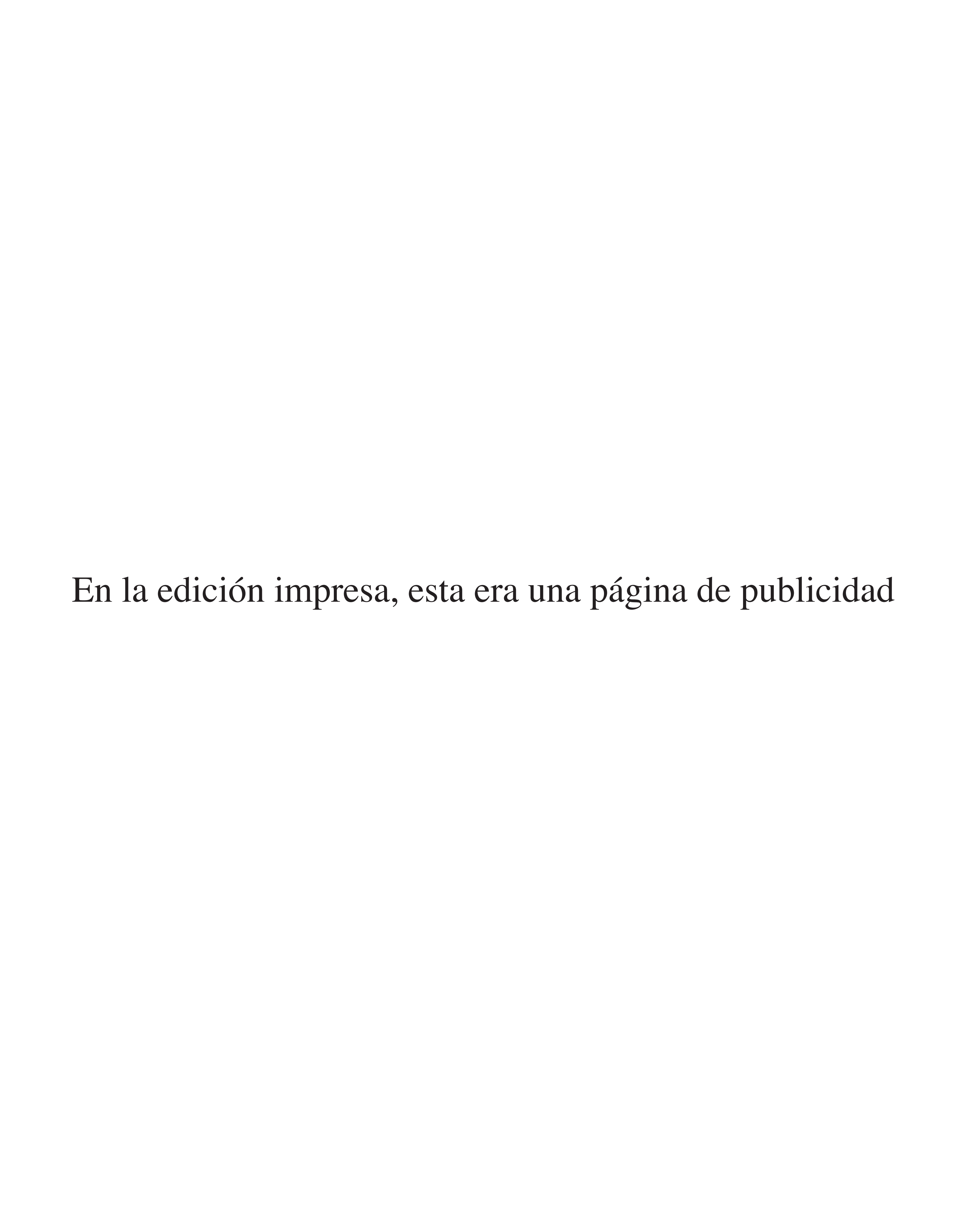
■ Conducir una máquina de vapor es una tarea que requerirá mucho tiempo de aprendizaje.

### Microsoft prepara «Train Simularor 2»

# ¡Pasajeros al tren!

▶N. JUEGOS ▶KUJU ENTERTEIMENT,MICROSOFT ▶PC ▶SIMULADOR ▶OTOÑO 2003

En «Train Simulator 2» podremos disfrutar de cinco nuevas rutas por las que conducir cualquiera de las trece locomotoras que se ofrecen. Todas ellas están realizadas en 3D en una réplica exacta de los mandos, totalmente funcionales. Están contempladas, desde las máquinas de vapor en Pennsylvania a mediados del siglo XX hasta las más rápidas cabinas que circulan por Alemania en la actualidad. Todo ello en escenarios que cuentan con personajes, coches y demás elementos en movimiento, e incluso, con condiciones meteorológicas cambiantes, dando una gran sensación de realismo a la simulación. Los modos de juego parten del más sencillo, en el que hay que cumplir un horario de paso, hasta otros más complejos como mantener una caldera de vapor funcionando a pleno rendimiento de forma continua. Podremos importar trenes, rutas y escenarios, así como actualizar el juego mediante Internet con los últimos cambios que se produzcan en la realidad en las vías, además de otras mejoras que Microsoft nos ofrezca.



## Estrategia bélica y hechizos
# El poder de la magia

▶NUEVOS JUEGOS ▶NOBILIS,MAYHEM STUDIOS ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶AGOSTO 2003



■ En nuestra aventura tendremos que tomar parte en combates por el control de las fortalezas.

Empire of Magic» es un juego en el que la magia tendrá un papel notable. El personaje que encarnamos es el de un joven aprendiz Artemian, con la difícil misión de salvar el reino de los poderes malignos que lo han llevado al borde de la destrucción. Para ello, contaremos con un total de 80 tipos de unidades distintas y de 120 hechizos diferentes, pertenecientes a cuatro escuelas de magia distintas: paladín, druida, mago y psíquica. Como es lógico, cada escuela ofrece diferentes tipos de hechizos que combinados, nos darán la victoria final. Una victoria difícil de conseguir pues la compleja y efectiva IA que exhibe el juego implica que no hay dos combates iguales, y por tanto, no se pueden aprender tácticas para ganar de forma sencilla. Todo ello en coloridos escenarios 3D retocados a mano para un resultado final sorprendente.

## Guerra de guerrillas
# Un rival peligroso

▶NUEVOS JUEGOS ▶WARGAMING.NET,GMX MEDIA ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶FINALES 2003

Massive Assault» promete estimular al máximo las habilidades de los aficionados a la estrategia, gracias a su astuta y potente IA, que sabrá aprovecharse de cualquier error que podamos cometer en el transcurso de las partidas, para derrotarnos. Tal como sucede en una campaña militar real, será necesario aprovechar las elevaciones de terreno, llevar tropas por los flancos, realizar maniobras de distracción, rodear al enemigo o cortar sus rutas de abastecimiento, entre otras armas táctias. Todo ello en un universo ficticio, con 26 tipos de unidades diferentes, sonido tridimensional, 6 planetas con varios escenarios creados en 3D con precisión y la posibilidad de jugar por Internet con otras personas.



# Los **más** esperados

**Este mes no hay cambios en nuestra lista grandes promesas, a pesar de que esperábamos con impaciencia que la última entrega de «Tomb Raider» la abandonase, porque eso querría decir que la tendríamos a nuestra disposición. Sigamos pues, esperando sin desfallecer. El resto van viento en popa y muchos de ellos coincidirán, si todo va bien, en un otoño de gran esplendor.**

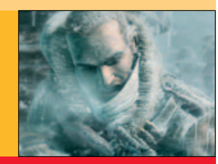
## PARRILLA DE SALIDA

### Lara Croft. Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad
▶JULIO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, PS2 ▶CORE DESIGN, EIDOS
La nueva entrega de la serie «Tomb Raider» vuelve a sufrir un nuevo retraso. Esperemos que sea el último y definitivo.

### Jedi Knight: Jedi Academy
▶SEPTIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶LUCASARTS, ACTIVISION
Hemos probado la versión de preview de «Jedi Academy» y, sí, queremos que la Fuerza esté con nosotros, y cuanto antes mejor.

### Deus Ex 2
▶SEPTIEMBRE 2003 ▶ROL ▶PC, XBOX ▶ION STORM, PROEIN
Ya va faltando menos para poder disfrutar de este juego que promete darle una buena sacudida al acomodado género del rol.

### Commandos 3
▶SEPTIEMBRE 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS, PROEIN
La conclusión de la celebrada saga de estrategia y táctica de Pyro avanza a pasos agigantados hacia su lanzamiento.



## CALENTANDO MOTORES

### Tron 2.0
▶SEPTIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶MONOLITH, DISNEY INTERACTIVE, PLANETA
Lo hemos visto, hemos probado su nuevo modo multijugador. Hemos competido con las "light cycles" y no podemos resistirnos a entrar en el sistema.



### Empires: Dawn of the Modern World
▶OCTUBRE 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶STAINLESS STEEL/ACTIVISION
La firma de Rick Goodman ya es bastante recomendación, pero nosotros además lo hemos visto y... ¡caramba!

### Far Cry
▶NOVIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶CRYTEK, UBI SOFT
«Far Cry» es uno de los aspirantes a convertirse en un nuevo referente del género y de la tecnológica.

### Halo: Combat Evolved
▶NOVIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, MAC ▶GEARBOX, MICROSOFT
Si ya era uno de los lanzamientos más esperados antes de saber que tendría un modo multijugador ahora «Halo» es una promesa de diversión.

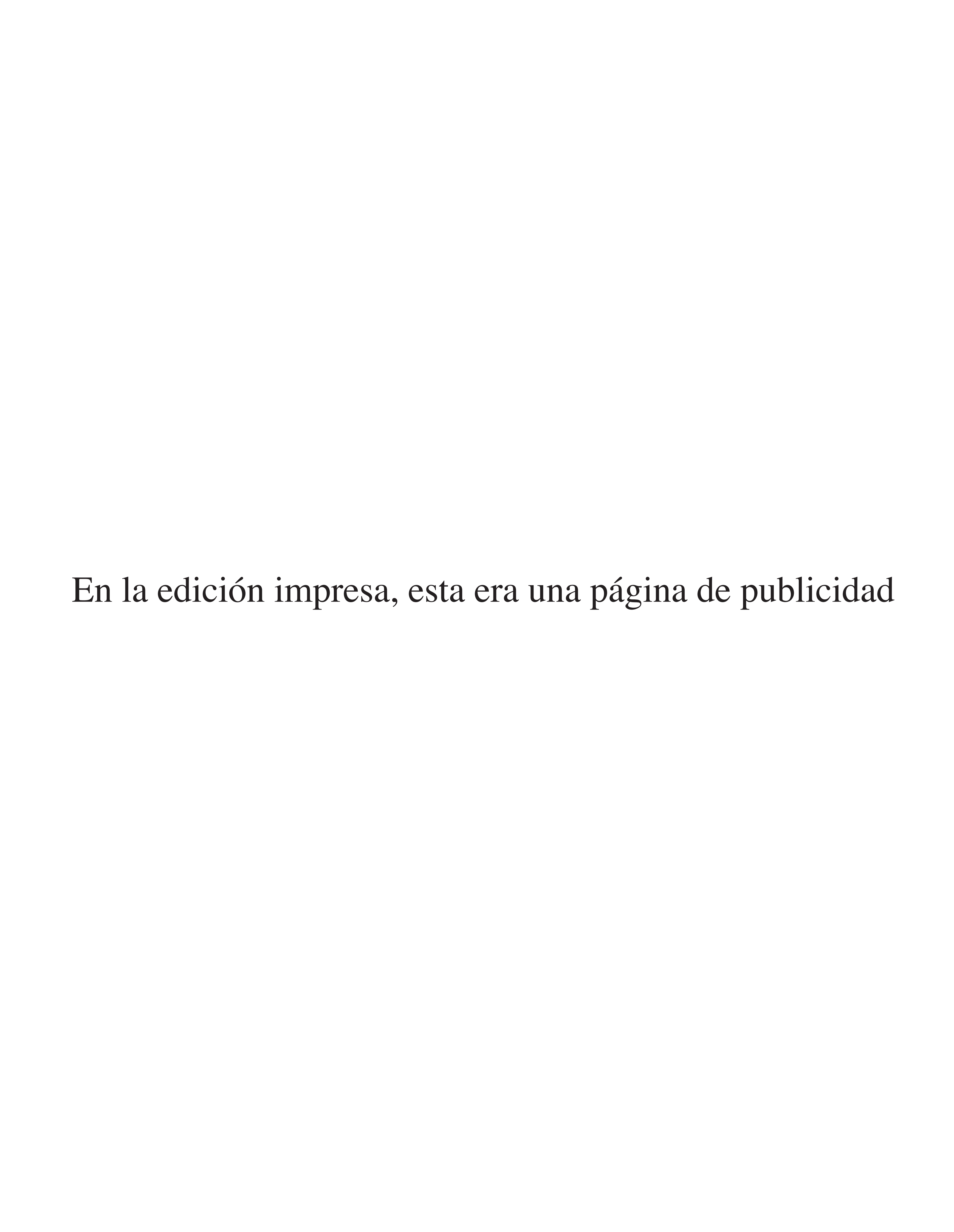
## EN BOXES



### Black and White 2
▶DICIEMBRE 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶LIONHEAD, EA
Día a día, se aproxima la nueva obra de Peter Molyneux. La segunda entrega de su incomparable simulador de dios está en el mismo camino que llevó al juego original. Va para convertirse en uno de los grandes del género, y por mucho tiempo.

### Doom III
▶SEGUNDO SEMESTRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶Id, ACTIVISION, PROEIN
Aunque las novedades sobre su desarrollo se suceden con cuentagotas la llegada de «Doom III» es, con toda probabilidad, la que mayor expectación genera.

### Half-Life 2
▶FINALES DE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶VALVE/SIERRA
«Half-Life 2» es toda una revelación. Más allá de su lanzamiento apenas podemos imaginar que nos depararán los videojuegos como forma de entretenimiento.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

## Se prepara «Unreal Tournament 2004»

# ¡Derroche de adrenalina!

▶NUEVOS JUEGOS ▶EPIC GAMES,DIGITAL EXTREMES,ATARI ▶PC ▶ACCIÓN ▶FINALES 2003

La serie «Unreal Tournament» ha visto cómo su popularidad ha crecido notablemente, hasta el punto que una tercera entrega estará disponible a finales del presente año. En ella se incluirán dos nuevos modos de juego llamados Assault; un combate espacial defendiendo una nave con 6 mapas diferentes y Onslaught; una carnicería en 9 mapas enormes con gran cantidad de armas y vehículos terrestres y aéreos. Se ha incorporado un chat de voz que agiliza comunicación entre los jugadores. Y, para mejorar el espectáculo, se realiza un sistema de retransmisiones de partidas llamado UnrealTV, que permitirá contemplar, como un espectador, el desarrollo de otras partidas.



Nuevos vehículos, armas y personajes llegarán con la nueva entrega de esta gran serie de juegos de acción multijugador.

## Breves

**SONIC HEROES, disponible el próximo año para PS2, Xbox y GC, usará el motor gráfico Renderware creado por Criterion en lo que es el primer juego multiplataforma de la mascota de Sega.**

**LA ACTUALIZACIÓN a la versión 1.1 de «Diablo II» disponible en Internet ofrecerá mejoras en las habilidades de los personajes, aumentando la potencia de algunas para dotar de mayor equilibrio al juego.**

**LOS SUSCRIPTORES de «EverQuest» que se pasen a «EQ2» contarán con diferentes ventajas, la primera de las cuales consistirá en acceder a tesoros ocultos a través de zonas comunicadas.**

**GAME BOY ADVANCE SP, la nueva consola portátil de Nintendo, ha vendido en las 10 primeras semanas de vida más de 1 millón de unidades en USA, y para celebrarlo, en septiembre se pondrá a la venta en dos nuevas versiones de colores: rojo y negro.**

## Misión en Berlín, preludio de la Guerra Fría

# En el punto de mira

▶NUEVOS JUEGOS ▶REBELLION,WANADOO ▶PC, XBOX,PS2 ▶ARCADE/ESTRATEGIA ▶FINALES 2003

Sniper Elite» es el título de un juego de acción con toques de estrategia que tiene lugar en Berlín en la primavera de 1945. Asumiremos el papel de un francotirador alemán de nombre Peter Mauer, reclutado por la OSS –que daría lugar a la actual CIA– para proteger con sus habilidades diferentes secretos de los nazis, con el fin de evitar que caigan en manos del ejército soviético, cuyas fuerzasestán ocupando la capital alemana. El juego presenta lo que podríamos llamar primeras escaramuzas de la época conocida como "Guerra Fría". «Sniper Elite» nos plante diez misiones en diferentes lugares de Berlín y sus alrededores, en el modo de un juego individual –aunque habrá posibilidad de disfrutar de un modo cooperativo a pantalla partida y otro multijugador clásico–. En principio contaremos con la única ayuda de nuestro rifle de precisión, pistolas con silenciador y un cuchillo.



Habrá que controlar el pulso para hacer blanco en el enemigo.

## El universo online de Games Workshop

# ¡Batallas fantásticas!

▶NUEVOS JUEGOS ▶CACLIMAX,SEGA ▶PC ▶ROL ▶PRIMAVERA 2004

Si a primeros del mes de mayo Sega se hacía con los derechos de publicación de «Warhammer Online» en Europa, unos días después, durante la celebración del E3 se desvelaba más información de este juego en el que en Climax llevan trabajando casi tres años. Entre sus principales características podemos destacar la posibilidad de elegir una raza de entre las cinco más habituales en este universo (humano, enano, elfo, mediano y ogro), la incorporación de grandes ciudades del juego de tablero como Marienburg, Altdorf o Nuln, –cada una con sus propios habitantes, estructuras y misiones– y un sistema de desarrollo de personajes en forma de "camino" que darán lugar a la aparición de distintas clases antagónicas que se verán obligadas a enfrentarse entre sí, (por ejemplo, los cazarecompensas y los bandidos). La fase de testeo aún no ha sido anunciada, pero dada la fecha de lanzamiento se espera que comience en los próximos meses, antes de fin de año.

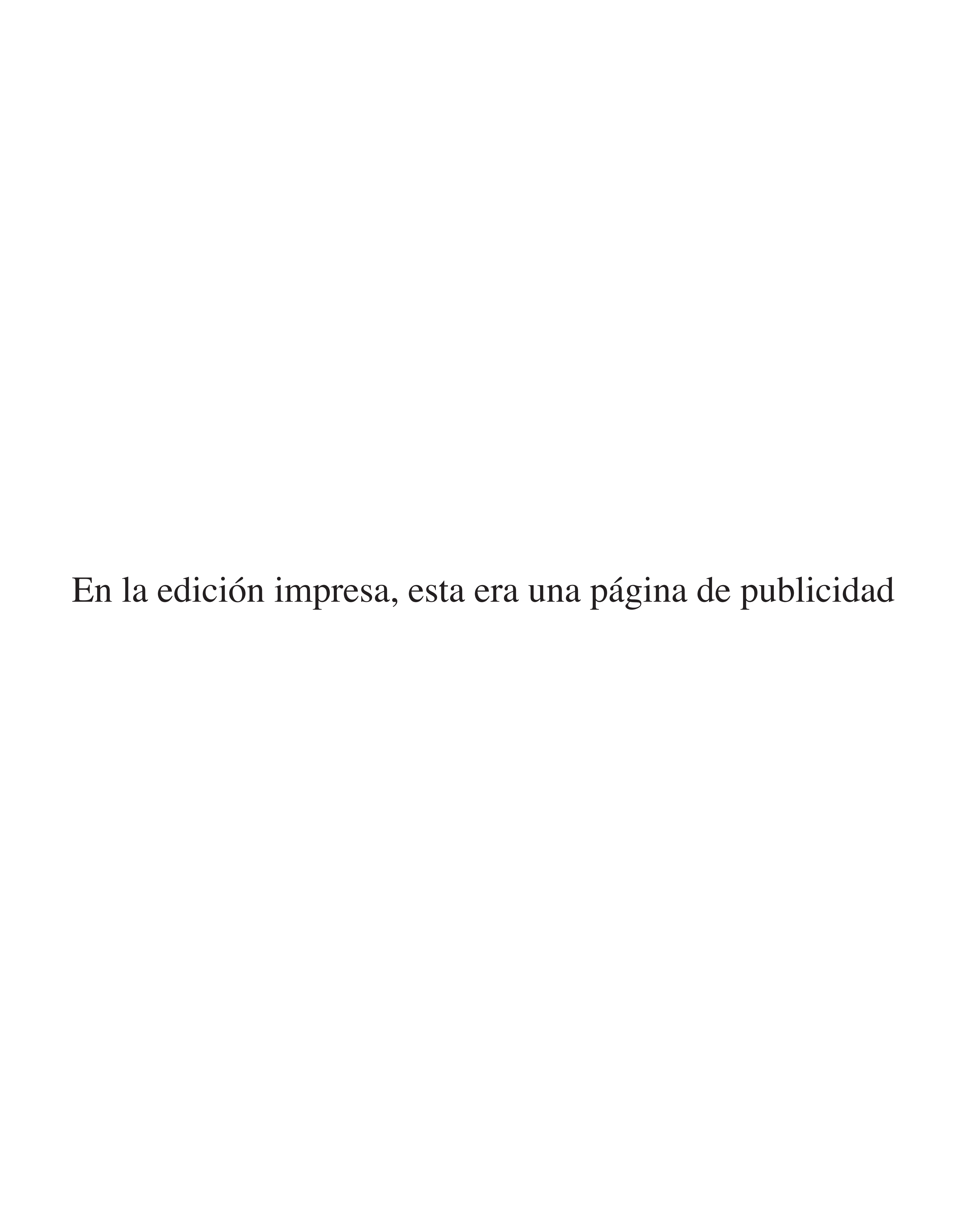
## Salvamento en Vietnam

# Rescate extremo

▶N. JUEGOS ▶JUST FLIGHT, IAV GAMES ▶PC ▶SIM. ▶VERANO DE 2004



Bajo el nombre «Vietnam Med + Evac» encontramos un juego que nos pone a los mandos de un helicóptero Bell UH-1 Huey, destinado al servicio de rescate de heridos en el conflicto de Vietnam. Durante las 100 misiones que ofrecerá, el reto consistirá en el manejo del aparato para recoger a los soldados heridos y, a continuación, y según los casos, hacer uso de la ametralladora para cubrir la retirada. También habrá misiones de combate –propiamente dicho– de transporte de tropas de comando, apoyo a fuerzas aliadas y ataque a tierra por los distintos escenarios del conflicto.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

## Lucha por sobrevivir

# S.T.A.L.K.E.R.

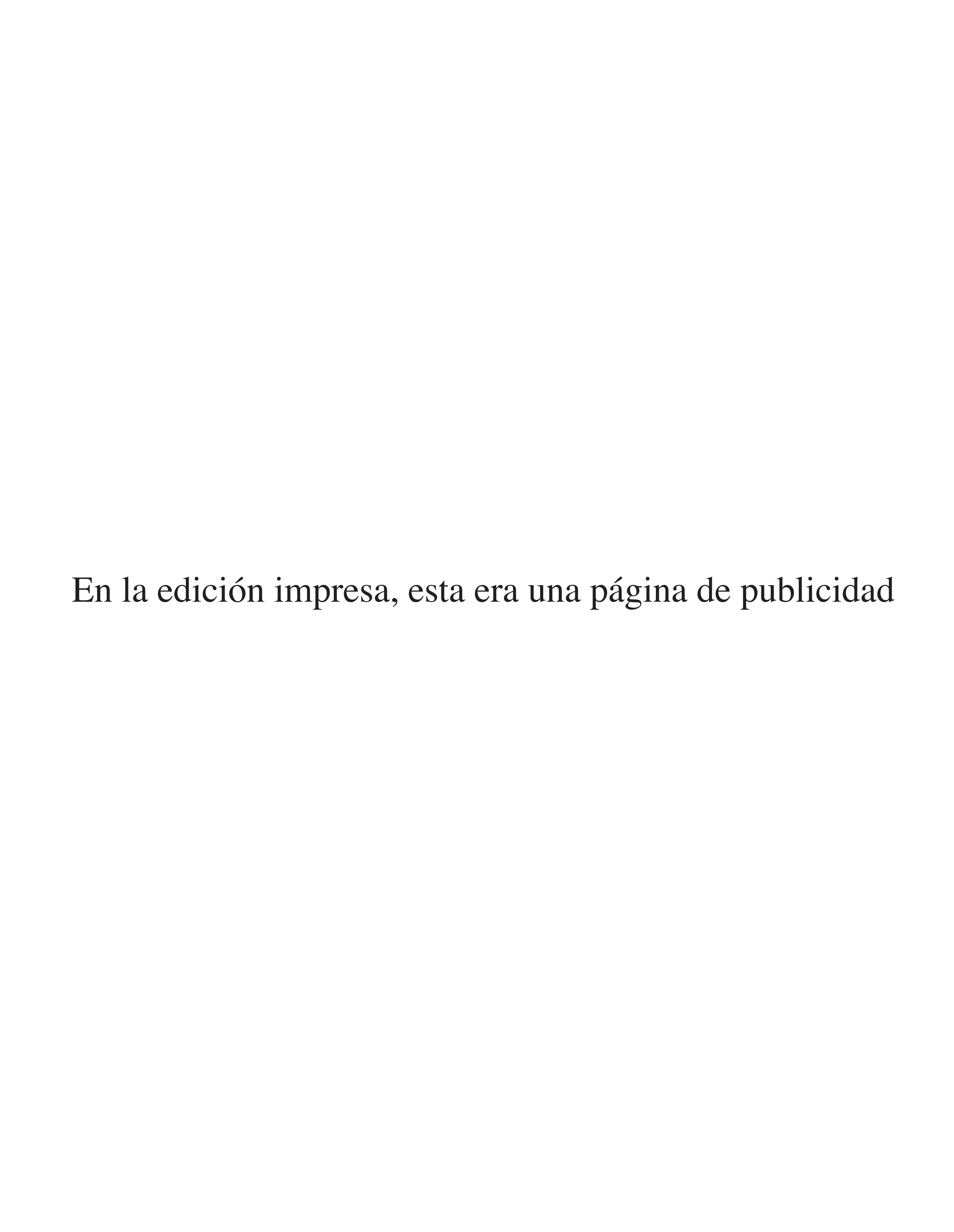


- PC
- CSG GAME WORLD/THQ
- ACCIÓN
- FINALES 2003

**1** El nuevo juego de los responsables de «Codename Outbreak» hace especial hincapié en la Inteligencia Artificial y el realismo. Todo el entorno ha de tenerse en cuenta como un factor fundamental para la jugabilidad, usándolo como un elemento realmente interactivo con el jugador. Utilizar un muro o la maleza para ocultarse y sorprender al enemigo, no sólo es importante sino que resulta vital, ya que ellos lo harán.

**2** El enorme realismo que destila el juego por todos sus poros, se nota especialmente en el diseño de escenarios y de armas. Es posible, por ejemplo, atravesar con balas determinados materiales y herir, de este modo, a un enemigo oculto o apostado.

**3** Los complejos algoritmos de IA que utiliza "S.T.A.L.K.E.R.", obligan al jugador a pensarse muy bien cada acción a realizar. Esconderse adecuadamente, o protegerse contra el impacto de las propias armas (granadas, por ejemplo), es obligatorio para sobrevivir en el universo de juego.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

## La genuina alegría de matar monstruos

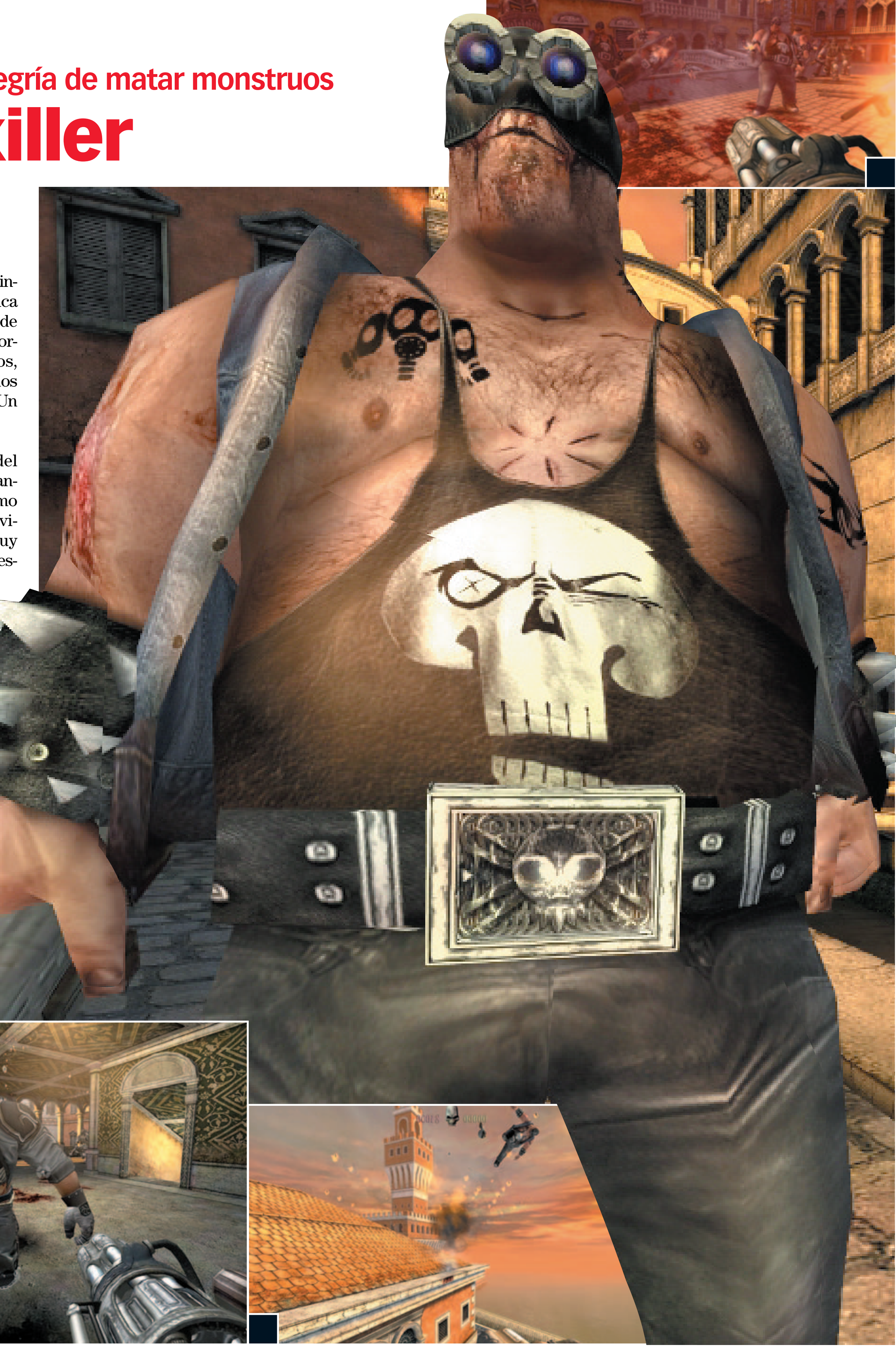
# Painkiller

- PC
- PEOPLE CAN FLY/ DREAMCATCHER
- ACCIÓN
- FINALES 2003

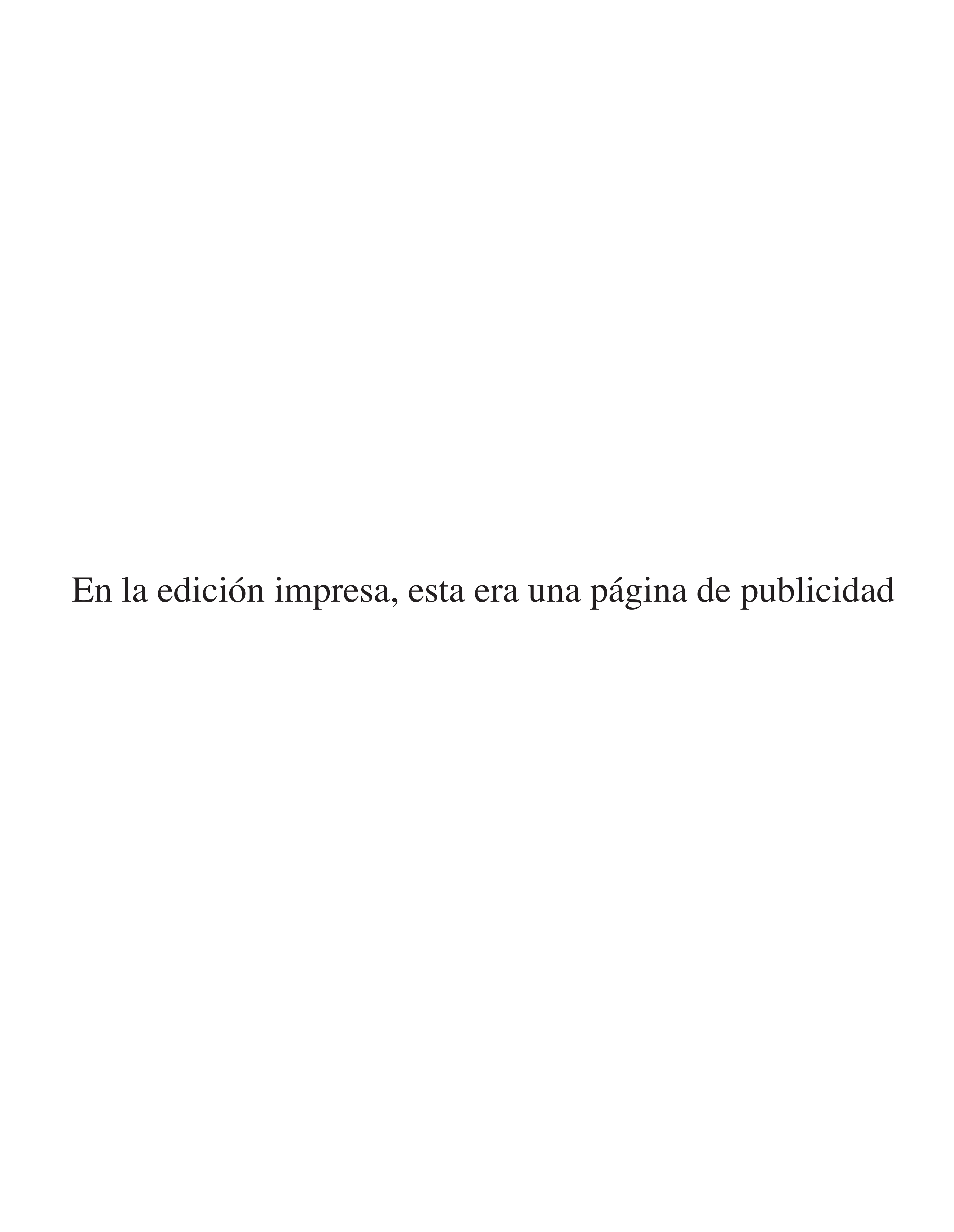
**1** El argumento de «Painkiller» es en la práctica inexistente. Es un juego de acción pura donde lo importante es matar monstruos, cuantos más, mejor, y todos los que podamos a la vez. Un derroche de adrenalina.

**2** El motor gráfico del juego es impresionante. Tanto en exteriores como en interiores, la calidad visual alcanza un nivel muy elevado. A ello se une el estrambótico diseño de algunos enemigos, lo que hace recordar a otros títulos como «Serious Sam».

**3** La simulación física es uno de los puntos clave del juego. Los elementos interactivos del entorno y los enemigos reaccionan de forma muy realista cuando reciben el impacto de nuestro armamento. También es posible utilizar parte del entorno como elemento ofensivo.



2


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

## Acción viva

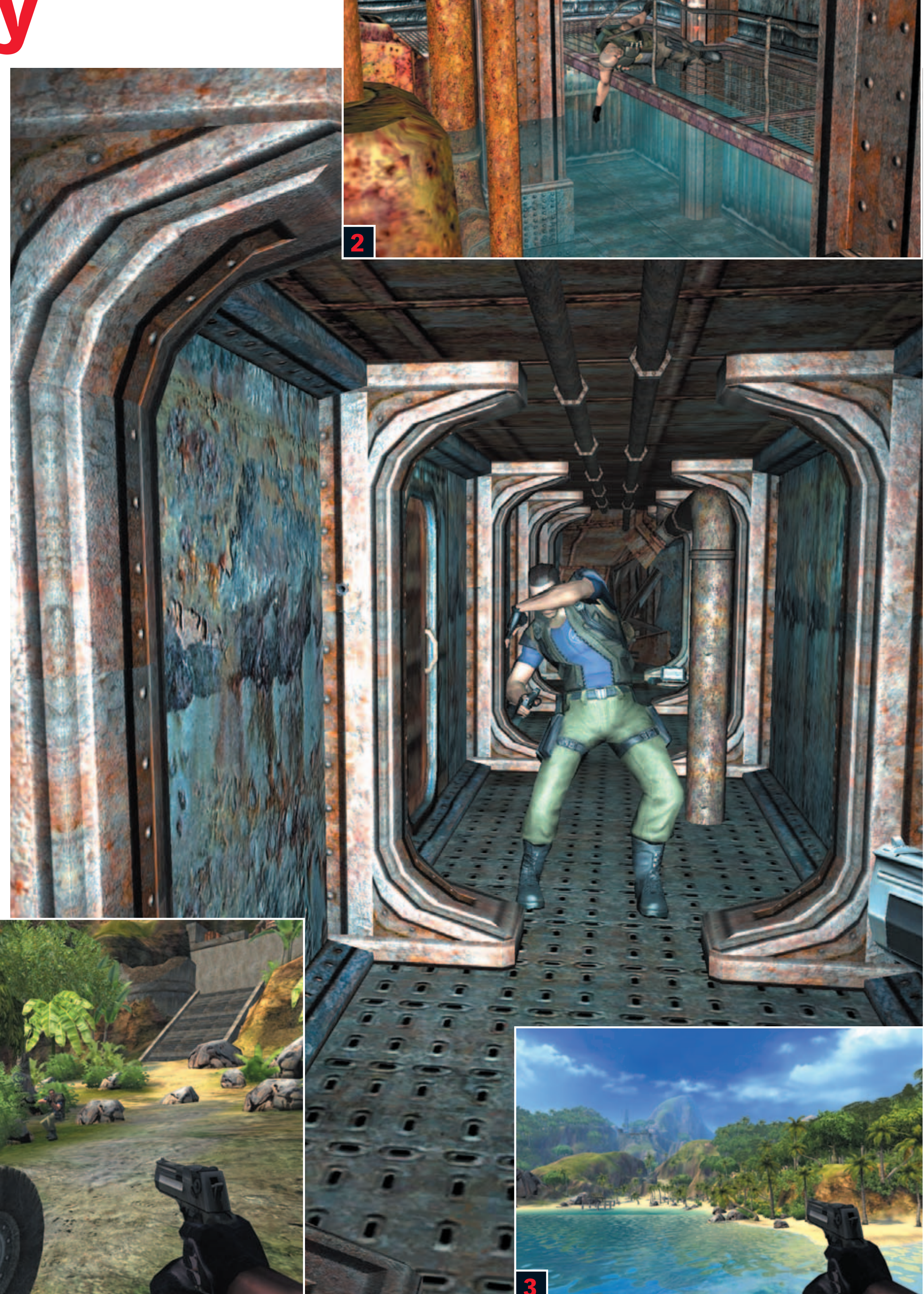
# Far Cry

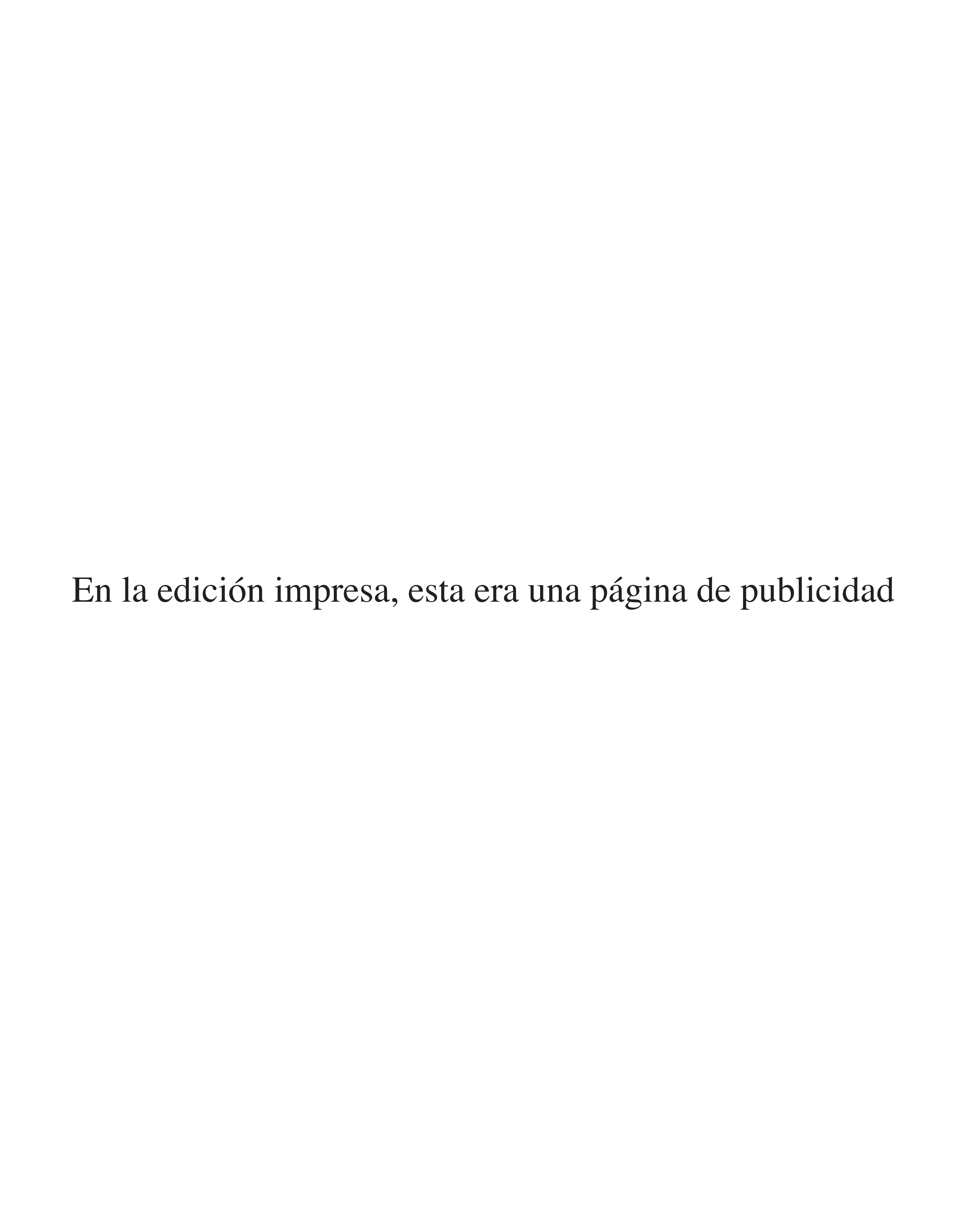
- ▶PC
- ▶CRYTEK / UBISOFT
- ▶ACCIÓN
- ▶NOVIEMBRE 2003

**1** La tecnología y el cuidado diseño de acción de «Far Cry» lo convierten en un competidor directo de títulos como «Half-Life 2» o «Doom 3». Su motor gráfico, basado en DirectX 9 y capaz de recrear de forma muy realista escenarios con múltiples elementos interactivos, es sensacional.

**2** La IA es de lo mejor que se ha visto. Los enemigos tienden a apoyarse, usan el entorno de forma inteligente para defenderse, no atacan a lo loco… El motor, además, reconoce los impactos en el lugar exacto donde se producen, así que es posible herir a un enemigo antes de acabar con él.

**3** La generación gráfica en los escenarios exteriores se produce hasta allí donde alcanza la vista. Eso nos permite identificar los puntos donde se sitúan los enemigos, aunque en espacios abiertos también podemos ser atacados, por lo que no es conveniente desvelar nuestra posición.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad



HABLANDO CLARO

# CARTAS A LA REDACCIÓN

**¿Quejas, dudas, solicitudes, preguntas,...? Aquí es donde tienes que mandárnoslas si quieres convertirlas en respuestas.**

## ¿UBI Soft se repite?



**@ Hace unos cinco años adquirí el juego «Tonic Trouble», que me impresionó mucho. Ahora, tras haber jugado a «Rayman 3», veo que la compañía Ubi Soft, responsable de ambos títulos, no se marea mucho y no es muy innovadora, ya que todos sus juegos son similares. ¿Cuándo van a hacer algo diferente? ¿Tendré que esperar otros 5 años?**

**Sorian**

Es cierto que la serie «Rayman» ha sido "convenientemente" explotada por Ubi Soft, pero también lo es que en su catálogo hay grandes juegos, tanto como distribuidores como desarrolladores, de todo tipo de géneros en los que la innovación ha estado presente. Mucho nos tememos que la explicación es sencilla: los juegos de plataformas dejaron de estar de moda hace tiempo y no parece que ninguna compañía quiera arriesgarse en géneros que no sean mayoritarios. Injusto, pero real.

## Propuesta interesante



**@ Quiero preguntaros si podéis meter en alguno de vuestros CDs un juego online gratuito llamado «Project Entropia». No lo he visto, pero tengo entendido que está bien. Yo lo he intentado bajar pero todavía no lo he conseguido.**

**angeldh**

«Project Entropia» es un juego bastante interesante, pero a diferencia de, por ejemplo, «EverQuest» no tiene aún la repercusión suficiente como para dedicarle completo uno de nuestros CDs, que es por su enorme tamaño, el espacio que necesita, pero... nunca se sabe.

## Previews muy largas

**@ Os escribo porque me parece que a veces dedicáis demasiado espacio a algunas previews, espacio aprovechable para incluir más o más extensas reviews, que para mí son mucho más importantes. Yo quiero hacerme una ligera idea de lo que está por venir, pero cuando realmente deseo amplia información es a partir de que la versión final esté disponible.**

**Alfonso Bastidas Pedreño**

Elegir los juegos y ajustar el espacio es una de las decisiones más difíciles a las que nos enfrentamos cada mes. La información de ambas secciones es complementaria y muchas veces optamos por hablar de algunos juegos durante más tiempo porque hay más interés sobre ellos a priori y, sobre todo, intentamos dar respuesta a la actualidad y trasladaros cuanto antes cualquier información sobre los grandes juegos.

## Unreal sí era multi



**@ En el reportaje de los 100 mejores juegos del mes de mayo he leído que «Unreal» no tenía multijugador y que lo arreglaron sacando «Unreal Tournament». Pues yo ya jugaba al multijugador de «Unreal» cuando todos jugaban a «Quake 2».**

**Javier Sanzo Mier**

Efectivamente ése ha sido un fallo de edición bastante grave, ya que de lo que se debería haber hablado en la reseña era de la ausencia de un "modo multijugador competitivo", pero la última parte de la frase se la comieron los gremlins de la imprenta... Lo sentimos y procuraremos que no vuelva a pasar.

## Fotos en los CDs

**@ Me gustaría que incluyerais en vuestros CDs las fotos de la sección La Galería, porque siempre queda algo de hueco en los CDs y molaría tenerlas como fondo de escritorio.**

**Daniel Sánchez Vargas**

La idea que nos planteas es buena pero no es factible, por el momento. Sucede que no son los mismos los derechos necesarios para reproducir una imagen en la revista que para distribuirla junto a los CDs, y aunque las compañías no suelen tener inconveniente en cederlos para



Carta del mes

## Cuando no tienes nada que decir...

**Puede que mi punto de vista no sea compartido por la mayoría de los lectores, pero quisiera felicitar a la compañía Valve por la política que han seguido durante el desarrollo de «Half-Life 2». Cuando lo habitual es tener que soportar durante dos o incluso más años un bombardeo constante de noticias sobre juegos que luego para colmo siempre se retrasan, resulta increíblemente agradable encontrarnos de golpe con un juego de semejante calidad que ya está casi terminado. Eso sí, espero que cumplan con la fecha de lanzamiento prometida y no empiecen con los "aplazamientos imprevistos".**

**Óscar**



Pues hombre, aunque no se trata de solicitar un "bloqueo informativo" sobre todos los juegos futuros (sobre todo por la parte que nos toca :-D ), sí que estamos de acuerdo en que cuando de verdad no se tiene nada que decir lo mejor que se puede hacer es estar callado. Y no, por el momento no se prevé ningún retraso, pero ya sabemos que eso puede cambiar...

La queja

## Demasiado difíciles

**@ Os escribo para protestar por los programadores que preparan fases "imposibles" de superar. Me refiero a juegos como «Mafia», donde para terminar la carrera de coches en primera posición hay que sudar tinta. O, más recientemente, «Indiana Jones», donde en la fase de Ceilán hay que saltar de jaula en jaula agarrándose a unas cadenas. Ya he saltado como cien veces y sólo he conseguido llegar hasta el segundo grupo de jaulas. Y para colmo no se pude grabar durante las misiones. No quiero decir que haya que bajar artificialmente la dificultad a un juego, pero sí que creo que es preferible que juegos como «Indiana Jones» o similares nos propongan más acertijos o puzzles, antes que tener que acabar arrinconando el juego por no ser capaces saltar de un sitio a otro.**

**Juan Miguel**

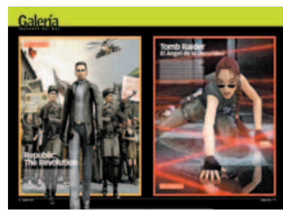
El equilibrio entre jugabilidad y dificultad es una cuestión bastante complicada en la que no siempre es fácil acertar y en la que además intervienen los gustos personales de cada jugador. Es cierto que todos nos hemos llevado las manos a la cabeza en una ocasión o en otra "acordándonos" de un programador después de que nos hallan matado septuagésimo octava vez, pero, a cambio, también es cierto que cuando consigues pasarte la dichosa pantalla al septuagésimo noveno intento la sensación de satisfacción que te invade es difícil de superar. Lo ideal sería, claro, que en todos los juegos se pudiera ajustar el nivel de dificultad.

## Tu opinión es importante, escríbenos

Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.




No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.



lo primero sí que suelen ser bastante quisquillosas con respecto a lo segundo, pero seguimos intentándolo, palabra.

### Requisitos de película

**@ En la review del juego «GTA Vice City», aparece indicado como requisito un Pentium III a 1 GHz. ¿Esto es un chiste? ¿Acaso el dinero sale de debajo de las piedras? Yo creo que las empresas de videojuegos están olvidando el "pastón" que tenemos que gastarnos los jugadores para poder jugar.**

**Alejandro Colomina**



El eterno dilema de los usuarios de PC, por un lado tenemos los juegos más espectaculares, con mucha diferencia, pero por el otro tenemos que pagar un precio muy alto por esa potencia. En fin, ahí queda tu protesta que, no lo dudes, es la de otros muchos usuarios.

### ¡Yo también quiero uno!

**@ Os escribo para unirme a vosotros en cuanto a que es indescriptible lo que ve uno ante un vídeo de «Half-Life 2» y en que es difícil expresarlo con palabras. Lo único que pudo alcanzar a decir mi boca fue: ¡¡Quiero unooooo!!.. Aparte, quisiera expresar ante la llegada de un juego de tanta importancia que se debería poner mucho énfasis (y dinero) en la postproducción, es decir, en la traducción y doblaje. No quiero decir que sólo se deba gastar dinero en los juegos buenos, pero sí que se debe tratar de hacerlos más inolvidables todavía.**

**erDoomy.**

¿Verdad que sí? Nosotros, por lo menos, no hemos vuelto a pegar ojo desde que lo vimos. ¡¡Hemos organizado pases en la redacción para que alucinen nuestros colegas de las revistas de consolas!! Todos los juegos merecen, en teoría, el mismo tratamiento, pero hay veces que uno tiene que rendirse a la evidencia. Hay juegos y juegos ;-)




**Formidable** el regreso de una marca tan entrañable como SNK, aunque sea gracias a que otra compañía ha comprado su nombre para ella.

**Lamentable** que una compañía con tanta solera como 3DO haya tenido que declararse en quiebra a causa de sus numerosos problemas económicos.

### ¿Requisitos falsos?



**@ Me siento estafado. No me funciona «Enter The Matrix» en mi ordenador, y no sé si culpar a la tienda que me lo vendió, a los fabricantes de tarjetas por no sacar nuevos drivers o a los desarrolladores por hacer juegos que no "rulan" en un PC de poco más de un año. Además creo que las distribuidoras de juegos deberían especificar con mucha más precisión los requerimientos mínimos.**

**Juan José Carmona Vilas**

Es cierto que la carrera tecnológica cada vez va más rápido, pero poco podemos hacer al respecto. Sin embargo, como consumidores si debemos reclamar que se especifiquen los requisitos. «Enter The Matrix» lo hace pero habría sido mejor que lo hiciera en un lugar más visible.

### Baile de imágenes

**@ Os escribo porque en el reportaje de los 100 mejores videojuegos de la historia, un ar-**

## Humor

por Ventura y Nieto






## En pocas palabras

### SÍ nos gusta

- Que el famoso escritor Orson Scott Card, autor del argumento del clásico «The Dig», vuelva a colaborar con el sector al desarrollar el argumento de la aventura de acción «Advert Rising».
- Que a pesar de la próxima aparición de «Everquest 2» los aficionados al juego original no hayan sido olvidados, tal y como demuestra el anuncio de la expansión «Lost Dungeons of Norrath»
- La aprobación de un nuevo código de autorregulación de videojuegos, el código PEGI, más detallado y que funcionará a nivel europeo para un total de dieciséis países.

### NO nos gusta

- Que los servidores de «Shadowbane», el juego online de Ubi Soft, hayan sido atacados por un grupo de hackers que han provocado, entre otros perjuicios, la muerte de un buen número de personajes.
- La censura ejercida por el gobierno de Egipto al prohibir la distribución de la película "Matrix Reloaded" en su país por considerarla "demasiado religiosa".
- Que, sea por el motivo que sea, los aficionados españoles no vayan a poder disfrutar finalmente de la versión en castellano de «Icewind Dale 2».

# El Buzón
HABLANDO CLARO

**tículo que me gustó mucho, habéis puesto en el juego «Prince of Persia» la imagen de su segunda parte, en vez de la primera, que es de la que escribís y la que causó más impresión. Igualmente, en «Age of Empires» habéis puesto una imagen de «Empire Earth», supongo que por error.**

**Saludos Gerard Vilà**

Cuando en el reportaje hemos hablado de juegos como «Prince of Persia», «Tomb Raider» o «Quake», que tienen varias partes, lo hemos hecho para homenajear a toda la serie, aunque la imagen elegida ha de ser por fuerza de uno sólo de ellos. El caso de «Age of Empires» ha sido, efectivamente, un error. En nuestro descargo sólo podemos decir que cuando manejas 100 juegos diferentes en el mismo reportaje pasan estas cosas. Lo sentimos.




## ¿Qué ha sido del Rol?

**Soy amante de los juegos de rol para ordenador desde que jugué a «Ultima VI» (que lo traje de Inglaterra, pues aquí no se comercializó), y creo que «Ultima VII» y «Serpent Isle» son lo mejor que he visto en el género. Mi pregunta es ¿por qué ya no se hacen juegos de rol con esos diálogos, esas historias y, sobre todo, tan, tan largos? Porque el único que salvo de la quema es «Neverwinter Nights» y aún así no me ha cautivado tanto. ¿Será que yo no quiero evolucionar o que ya no se crean juegos de este estilo por algún motivo en concreto?**

**Luis González Lozano**



El tema de los juegos de rol ha provocado largas y muy fructíferas discusiones a lo largo de los últimos años, algunas de ellas en estas mismas páginas, pero, en general, es innegable que la forma de hacer este tipo de juegos ha ido cambiando con el paso del tiempo. La influencia de la serie «Diablo» y de los juegos online persistentes es muy fuerte, y de los juegos con largos argumentos y con grupos numerosos de personajes se ha ido pasando paulatinamente a juegos centrados en un solo protagonista y con mucha más carga de acción. Lo que sucede es que mientras que algunos deploran estos cambios, para otros es la salvación del género. Como siempre, es una cuestión de opiniones.

## Adios a Icewind Dale 2



**La razón que me lleva a escribir es la total ausencia de notificación tanto oficial como en vuestra revista del retraso en el lanzamiento de «Icewind Dale 2». Si bien ya dudo que se llegue a lanzar este juego en nuestro país, considero que es grave que desde la distribuidora, Virgin Play, creo, no se difunda ninguna nota oficial dando respuesta a los aficionados y futuros compradores que esperan dicho título.**

**Pablo García**

Desgraciadamente tenemos que confirmar tus sospechas. La distribuidora Virgin Play se ha desvinculado por completo de Titus y, por tanto, de sus divisiones Virgin e Interplay, por lo que ya no posee los derechos de distribución de «Icewind Dale 2» en España y, mientras nadie se haga con ellos, el juego permanecerá inédito en nuestro país. Y sí, tienes razón en que no hubiera estado de más algo de información al respecto.

## Sin ayuda, por favor

**Os escribo porque soy uno de esos jugadores a los que les gusta acabarse los juegos por sí mismos, y quiero preguntaros si no podríais esperar un par de meses después de la publicación de un juego para publicar su solución. Yo me compro la revista para leérmela y me parece que soy estafado cuando no puedo leerme diez páginas porque quiero terminarme el juego yo solo.**

**Sie, El Oscuro**

Una vez más se trata de una cuestión de opinión. Entendemos la tuya, claro, pero no tienes idea de la que se podría organizar si les dijéramos al resto de lectores que iban a tener que esperar dos meses para poder terminar sus juegos favoritos. Seguramente tendríamos que pedir ayuda a los antidisturbios para salir de la oficina :-D

## Ni de broma

**Os escribo porque me he llevado una gran desilusion cuando, después de llevar un mes ahorrando para ampliar mi PC con el fin de jugar al deseadísimo «Doom 3», he leído en una revista de Xbox que es posible que este juego sólo aparezca en esta cónsola. ¿Es eso posible? ¿Acaso se ha cancelado la versión de PC?**

**Borja Quintana Granger**

No hagas ningún caso a rumores infundados y malintencionados. Independientemente de que aparezca también para alguna otra consola, «Doom 3» se ha diseñado sobre y para la arquitectura PC y, tal y como se ha demostrado en el reciente E3, va a ser uno de los éxitos principales en esta plataforma para la próxima temporada.

## Ya era hora



**El número pasado leí la noticia de que se había anunciado la segunda parte de «Los Sims» y lo primero que pensé fue "¡Ya era hora!". A ver si de verdad hacen algo nuevo de una vez y dejan de sacar expansiones, que más que juegos parecen los catálogos de Ikea.**

**Antonio Calleja**

Sin llegar a la mordacidad que destila tu carta, hemos de decir que nosotros también tenemos ya ganas de ver una nueva entrega «Los Sims». Eso sí, hay rumores bastante fiables de que antes de «Los Sims 2» habrá una nueva expansión del juego original. ¿Estarán matando la gallina de los huevos de oro?



**Lo mejor...** Que el equipo de talentos que crearon el inolvidable y revolucionario «MDK» vayan a volver a reunirse creando «Armed & Dangerous».

**Lo peor...** Que una vez más, y ya hemos perdido la cuenta, el próximo «Tomb Raider» haya vuelto a sufrir "un retraso inesperado de última hora".

## Preguntas sin respuesta

**¿Qué...** hay de cierto en los rumores que apuntan que ya se han acordado dos continuaciones para «Enter the Matrix» que, por supuesto, también realizará Shiny?

**¿Quién...** será el próximo talento de la industria en apuntarse al proyecto de Real Time Gates al que ya se han unido algunos de los responsables de juegos como «GTA», «Lemmings» o «Donkey Kong Country»?

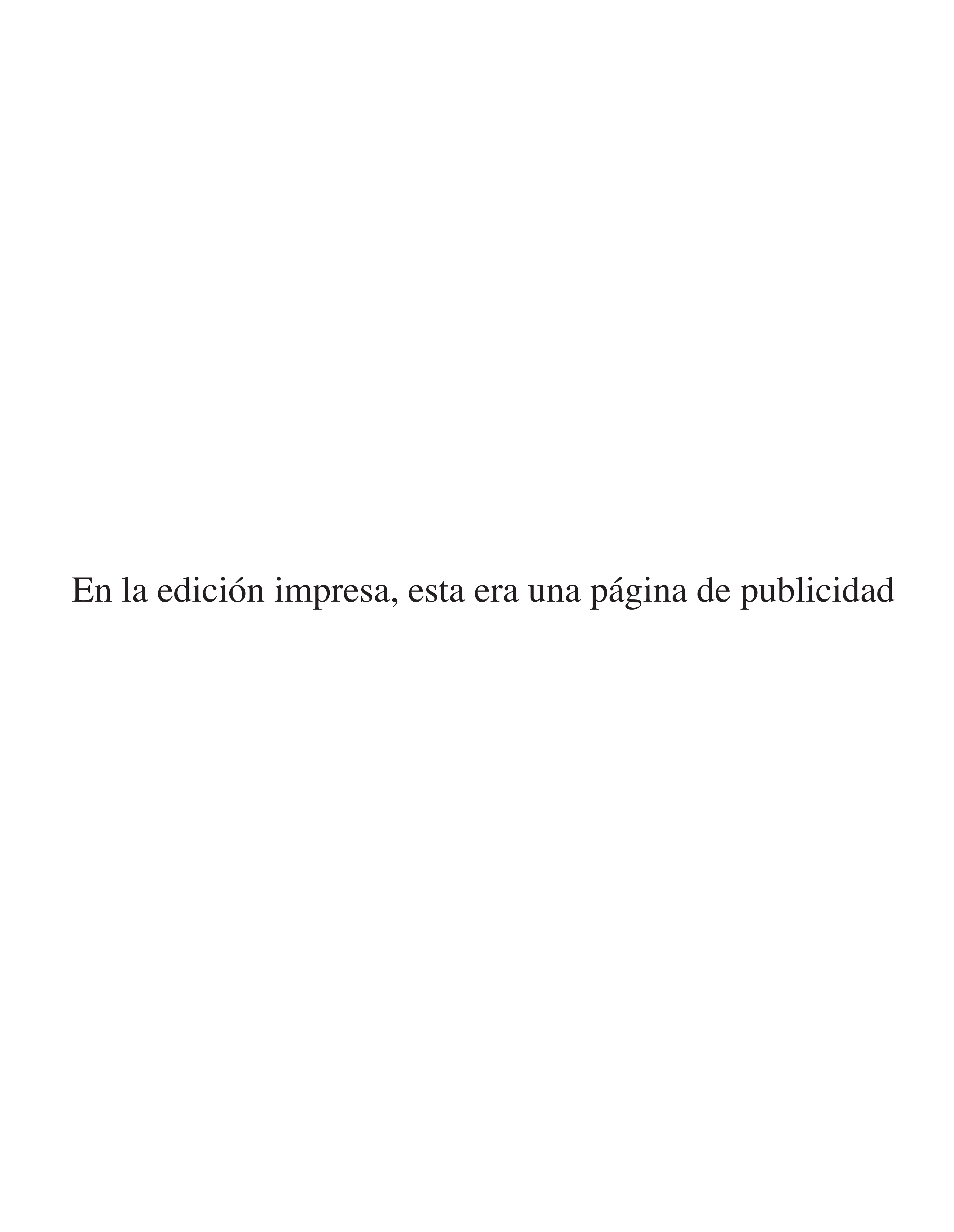
**¿Cómo...** será de preocupante la situación de Sega en Estados Unidos que ya se especula incluso con su posible asociación con su eterna rival en juegos deportivos EA Games?

**¿Cuánto...** tardaremos en poder contemplar los resultados del recién firmado proyecto de colaboración entre Will Wright, creador de «SimCity» y «Los Sims», y la compañía americana de TV, Fox Broadcasting?

**¿Cómo...** estarán de llenos los servidores de Battle.net que Blizzard se puede permitir cerrar otras ciento diez mil cuentas de jugadores de «Diablo II» en su lucha contra los tramposos?

**¿Cuántos...** fans de la música rock jugarán con un PC por primera vez gracias al recién anunciado juego de Vivendi que incluirá las voces y la música de la mítica banda americana Metallica?

**Micromanía** se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Y tú, ¿qué opinas?

Participa en esta sección enviando un e-mail a: lareplica@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

# EN PRIMERA PERSONA

**¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.**

## En el punto de mira



A FAVOR

### De película



## ENTER THE MATRIX

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 94

LA OTRA NOTA: 98

Creo que deberíais poner mejor nota a «Enter The Matrix». Es cierto que las voces están en ingles pero... ¿acaso no está subtitulado?. En serio: "Liberad Vuestra Mente". **Guillermo Moliní**

Te aseguramos que nuestra mente está liberada por completo, pero tienes que reconocer que, a pesar de su innegable calidad, el juego presenta algunos problemas, no de importancia, pero que deberían haber sido evitados para alcanzar un mejor resultado.

**Francisco Delgado (autor de la review)**



EN CONTRA

### Muchos defectos

LA OTRA NOTA: 80

El sistema de cámaras es un caos, el control es desastroso y en algunas fases las texturas son de hace un lustro. Los lectores debemos saber la verdad, Matrix os posee. **Asier Zárate.**

Nos resulta reconfortante ver que estáis tan preocupados por nuestra salud mental :-D, pero os aseguramos que, para bien o para mal, no estamos controlados por Matrix, al menos todavía.

Ahora en serio, es cierto que el juego presenta algunos problemas, pero no me parece que sean tan exagerados como tú dices. De hecho, y esto es lo importante, no creo que ninguno de estos defectos afecte seriamente a la jugabilidad, el aspecto más importante del juego y que, en mi opinión, es simplemente arrolladora.

**Francisco Delgado** (autor de la review)

## Metal Gear Solid 2 Substance

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 76

### Grandísimo

**Me parece muy mal la nota que le habéis dado a «MGS2», ya que es un grandísimo juego, perfecto en casi todos los sentidos. Me parece patético que tan sólo porque necesite un ordenador potente se le baje la nota (os recuerdo que los requerimientos son parecidos a los del «Splinter Cell»), ya que lo que se califica es el juego, y no la potencia del ordenador en el que se va a probar.**

LA OTRA NOTA: 96

**DJ Raven Crow**

Aunque sí creemos que la relación entre el resultado ofrecido y los requisitos necesarios para obtenerlo sí es importante, nuestra crítica no se dirige sobre todo a ese apartado, sino a uno mucho más relevante. El gran defecto del juego está en el control, muy mal adaptado para el PC y que afecta seriamente a la jugabilidad.

**Fco Delgado.** (autor de la review)

## GTA Vice City

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 94

### Impracticable

**No creo que «Vice City» merezca una nota tan elevada. A mi por lo menos me resulta bastante aburrido en algunas fases de la historia, especialmente porque no me parece que la dificultad esté bien ajustada y, sobre todo, me pega tirones en mi ordenador que es sobradamente potente.**

LA OTRA NOTA: 80

**DarkMoon**

La dificultad del juego puede ser una cuestión de práctica, porque aunque es cierto que el control es complejo por momentos no es difícil llegar a dominarlo. En cuanto al rendimiento, quizá sea un problema con tu tarjeta gráfica, porque nosotros no hemos detectado esos tirones.

**J. Martínez** (autor de la review)

## Trópico 2

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 80

### Muy visto

**En mi opinión el primer «Trópico» tenía el mérito de su gran originalidad, pero al abandonar en esta segunda parte el tema político y sustituirlo por una batallita de piratas lo que han conseguido es simplmente un juego del montón, sin nada especial ni interesante que lo haga destacar.**

LA OTRA NOTA: 60

**L.T.**

Desde luego «Trópico 2 La Isla de los Piratas» no es el colmo de la originalidad, pero en mi opinión sí que se han introducido en su desarrollo muchas ideas interesantes, como la gestión de oro o todo el tema de los prisioneros de guerra. Además su sentido del humor resulta muy refrescante.

**M. Cañete** (autor de la review)

## Colin McRae Rally 3

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 86

### Le sobran caballos

**Creo que os habéis quedado muy cortos con la nota que le habéis puesto a este juego, que además de tener un realismo asombroso es de los juegos de carreras más divertidos que se pueden encontrar ahora mismo a la venta.**

LA OTRA NOTA: 92

**Javier**

Nadie duda de su realismo ni de que es tremendamente adictivo y entretenido... mientras dura, porque lo que no nos puedes negar es que anda muy, pero que muy cortito de opciones de competición de cualquier tipo.

**S. Tejedor** (autor de la review)

## Day of Defeat

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 78

### Mucho morro

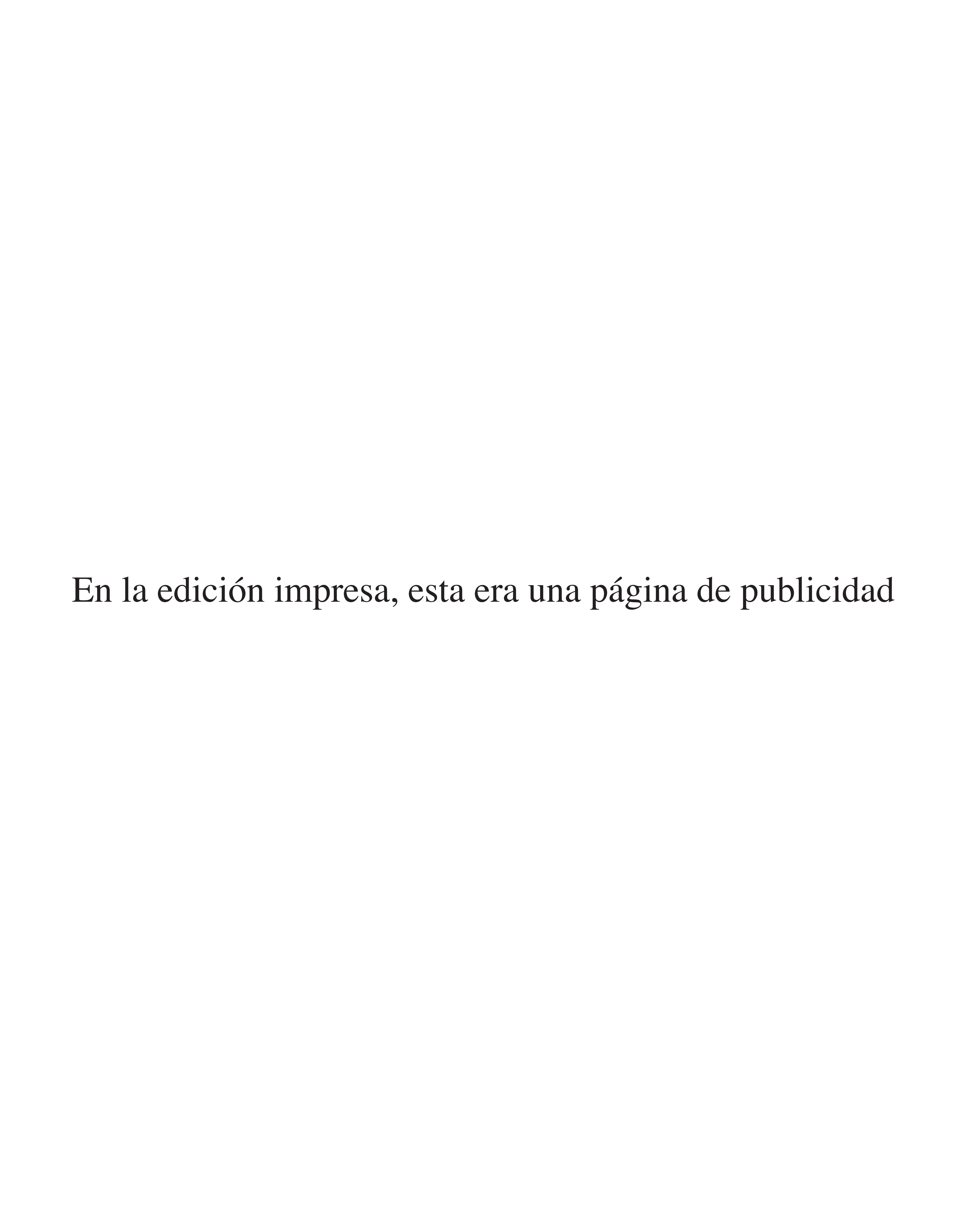
**Me parece que los señores de Valve tienen un morro que se lo pisan por sacar a la venta un juego que no es más que un mod, fruto del trabajo de los aficionados, y pretender venderlo. Si fuera una idea original entendería la nota que le habéis dado, pero como no es así creo que os habéis pasado bastante.**

LA OTRA NOTA: 65

**J. Guzmán**

Es cierto que el juego es un mod, pero en todo caso, los derechos del juego siguen siendo de Valve. Además se han añadido armas y unidades que lo hacen más interesante. Lógicamente si ya poseías la versión gratuita es muy probable que no te interese ésta, pero si no es así, a mi personalmente me parece una opción muy válida.

**J. Portillo** (autor de la review)


En la edición impresa, esta era una página de publicidad




## EN EL INFIERNO

**"Me gustaría decirte que Max ya no está viviendo en su infierno personal, pero no puedo... Siguen persiguiéndolo, aún está acusado de un asesinato que no cometió y su venganza no ha culminado... todavía."**
**Esas fueron las primeras palabras de Sam Lake, guionista y diseñador de Remedy Entertainment, justo antes de que diera comienzo uno de los mejores momentos vividos durante el pasado E3 por Micromanía, la presentación de «Max Payne 2. The Fall of Max Payne». ¿Por qué "la caida", en el subtítulo del juego? Eso, amigo, sólo lo podrás descubrir cuando lo tengas en tus manos...**



# MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE

## ¡Estoy aquí!

**Fue el juego de acción más significativo hace dos años. Remedy fue capaz de renovar el género gracias a la tecnología, el diseño, el guión y un personaje con carisma. Ahora, ha vuelto para reclamar su trono. Max sigue en el infierno. Ayúdale a salir.**

Fue hace unos dos años. Justo tras acabar con el helicóptero y contemplar una escalofriante escena, aparecieron unos créditos que indicaban que acabábamos de terminar «Max Payne». ¡No podía ser! ¿Cómo, tan pronto? ¡Queríamos más! ¡Mucho más! ¿Por qué era tan corto? Quizá todo se debía a que, en realidad, el juego se hacía muy corto... Y es que «Max Payne» fue un auténtico revulsivo en el mundo de la acción, acostumbrado a legiones de clones de los títulos más punteros en primera persona. Tecnología, diseño, un innovador efecto –el tiempo bala–, un guión cuidadísimo, un personaje con carisma y, sobre todo, una personalidad única, hicieron del título de Remedy –estudio desconocidísimo, a la sazón– un número uno en ventas y en las preferencias de los aficionados de todo el mundo. Y con todo merecimiento, dicho sea de paso.Pero el ansia por seguir jugando permanecía. Y Remedy no daba la mínima señal de que una expansión para el juego o una segunda parte estuvieran en camino.

### UNA LARGA ESPERA

Pero la paciencia tiene su recompensa. Sí, han pasado dos años, pero ha sido un tiempo durante el cual el estudio ha volcado todos sus esfuerzos, y buena parte de los beneficios obtenidos por «Max Payne», en la ampliación de su plantilla, el diseño y desarrollo de mejoras en su tecnología y la preparación y creación de «The Fall of Max Payne», inevitable, deseada y, sobre todo, explosiva continuación de una de las referencias más importantes en la historia del género. Decir que «Max Payne 2» es, en cierto sentido, más de lo mismo, no es engañar a nadie, pero tampoco es completamente cierto ni, mucho menos, justo. Aunque la esencia de «Max Payne» se mantiene en todos y cada uno de los fotogramas por segundo que verás en tu monitor, te aseguramos que hablamos de un título que renueva de tal modo el diseño de acción del original –amén de la tecnología, que directamente pulveriza– que podríamos afirmar que se trata de un juego nuevo en casi un 100%. Para empezar, y aunque la historia continúa a partir de la original, varias novedades intervienen aquí. La primera, y muy relevante, es la participación de un personaje secundario, Mona. Una "femme fatale" por la que Max Payne, pese a su naturaleza, a la fuerza, cínica y pesimista, se siente atraído de ►►

**MAX HA VUELTO.** ES MÁS REAL, MÁS INTENSO, MÁS OSCURO. PERO TAMBIÉN TIENE MÁS ARMAS Y LA POSIBILIDAD DE UN AMOR TORMENTOSO, TANTO COMO SU HISTORIA

### Primera impresión

**SÍ nos gusta**

- La intensidad de la acción es ahora mayor.
- La inclusión de un personaje femenino, de vital importancia en la historia.
- El uso de personajes secundarios como apoyo al protagonista.
- El impresionante salto tecnológico.
- El tiempo bala. Es aún más espectacular.
- El juego será más largo que el original.

**NO nos gusta**

- Remedy no ha querido desvelar si podremos controlar a Mona, la chica de la película.
- El guión sigue siendo un secreto, en su mayoría.
- Todavía no está claro si incluirá un editor.

## MAX, Y MUCHO MEJOR

**Todo en «Max Payne 2» ofrece un salto cualitativo gigantesco respecto al original. En dos años, Remedy ha sido capaz de explotar al máximo la tecnología, aprender de los pequeños errores de diseño cometidos en su primer proyecto, renovar la historia, el personaje y el propio juego en su totalidad.**





### ¡DAME ARMAS!

¡Oh, sí! Armas. Un proscrito. Un fugitivo de esa justicia injusta. De ese pecado cometido después de haber sido declarado culpable. ¿Qué puede desear un hombre que no tiene nada que perder? Venganza. Y, para ello, la justicia debe hacerse aunque sea por la propia mano. Con el mejor armamento que se imagine. Max es ahora mucho más real, y también lo es su armamento. De todo tipo, y muy similar al del juego original: automáticas, escopetas de cañón recortado, pistolas… Todo para acabar con el mal, sea cual sea su forma y número.





### UNA OBRA DE ARTE

Remedy sigue confiando en la estructura narrativa de la novela gráfica, que ya se utilizó en «Max Payne», para contar la historia de Max. Sin embargo, de ese aspecto de cómic oscuro que se presentaba en el primer juego se ha pasado a un nuevo estilo gráfico, una verdadera obra de arte, capaz de reflejar las contradictorias emociones de los personajes. Un estilo único y muy personal que identifica tanto al juego como la propia acción.

### AYUDAS DESESPERADAS

Max vivía en el juego original su particular descenso a los infiernos totalmente en solitario, enfrentado constantemente a enemigos sin rostro y cientos de mafiosos, policías y antiguos compañeros, que ahora sólo vivían para obtener su pellejo. Pero «The Fall of Max Payne» también ofrece un giro sobre el particular. En la segunda parte del juego, el protagonista contará, en determinadas circunstancias y misiones, con la valiosa ayuda de personajes secundarios controlados por la IA, habitantes del submundo del hampa que, extraños compañeros de cama en las situaciones más complicadas, se ponen del lado del antiguo defensor de la ley para combatir a los excompañeros de éste. Ironías de la vida de los personajes de videojuegos y de las almas tan atormentadas como la de Max Payne.



### FEMME FATALE

Su nombre es Mona. Su historia, desconocida. Pero ahí está, junto a Max. Coprotagonista de una tormentosa relación. Una historia de amor y esperanza para el personaje. ¿Es Mona la redentora de Max? ¿Tendremos oportunidad en «The Fall of Max Payne» de controlar al personaje? Eso, de momento, es un enigma que Remedy no quiere resolver, dejando al jugador y a su experiencia personal con «Max Payne 2» la solución. Pero resulta muy relevante que un personaje secundario asuma tal protagonismo en el diseño del nuevo juego, hasta el punto de que gran parte de la presentación del mismo rondara en torno a esta enigmática belleza.



**NO SÓLO ES MEJOR QUE EL JUEGO ORIGINAL,** SINO QUE SUPERA DE FORMA INIMAGINABLE TODO LO QUE SE PODÍA ESPERAR DE ÉL

forma irremisible. Pero no todo está claro en torno a esta belleza de misterioso pasado. Mona es la típica fémina de película de cine negro que nunca se sabe muy bien a lo que juega. Parece estar de lado del protagonista, y en ocasiones se vuelve totalmente esquiva, enigmática y hasta peligrosa. ¿Será éste el principio de un apasionado romance? Mejor no desvelemos ciertas sorpresas... aún. Estos dos años de trabajo han servido a Remedy para unirse a parte del equipo que trabajó en «GTA», en Nueva York, y ajustar detalles de diseño de acción con los que, aseguran, han tomado ciertos riesgos en el desarrollo. Uno de ellos podría ser el "tiempo bala". ¿Cómo? ¿Que no es una novedad? Sí, tal y como se ha rediseñado para hacerlo más intenso y equilibrado.

## VER PARA CREER

La historia, aseguran en Remedy, también tendrá una influencia directa en la jugabilidad –otro de esos riesgos–, aunque lo que toca realmente en este momento, es hablar de la tecnología visual. Todo, absolutamente todo el motor 3D se ha renovado por completo. Se han añadido nuevos detalles visuales, se ha proporcionado expresión facial a los personajes, se ha añadido muchísimo más detalle global y la posibilidad de configurarlo al gusto del jugador –al máximo es algo espeluznante–. «Max Payne 2» es, por momentos, pavorosamente real. Además, es conocido y notorio que su nivel de crudeza no está, precisamente, autocensurado. Esperad, pues, la máxima calificación por edades.

Y hablemos del sonido. Aunque estamos cada vez más habituados al audio 3D, algunos títulos, y «Max Payne 2» no será una excepción, empiezan a explotar los sistemas Dolby Digital 5.1 y 6.1. Remedy asegura que será vital para la jugabilidad –ya no se trata sólo de oir las balas zumbando detrás nuestro–.

Y, para terminar, un apunte. Todas (¡TODAS!) las imágenes que ves son del juego en tiempo real. Poco más hay que decir. ▸▸

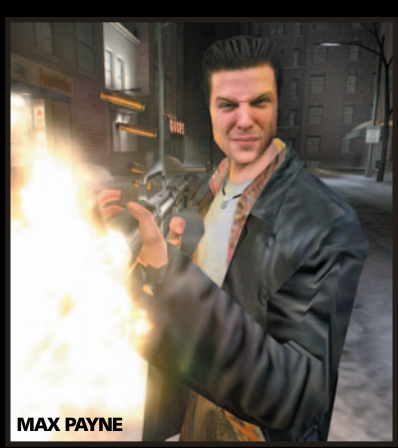
## EL ESPECTÁCULO VISUAL

**«Max Payne» fue todo un prodigio de tecnología gráfica, en su momento. Y con el escaso tiempo transcurrido, Remedy ha sido capaz de explotar un motor 3D hasta tal punto que el realismo exuda por cada píxel representado en pantalla. Texturas fotorrealistas, maravillosa iluminación, modelos 3D ultradetallados, excelentes animaciones, sistemas de partículas por doquier... Todo eso y mucho más aparece con una calidad máxima en cada fotograma. Casi, parece que hablamos de una producción cinematográfica más que de un juego. Pero es así. Un verdadero shock visual, capaz de agitar los espíritus más críticos y exigentes.**

# MAX VS. MAX

**Para entender cómo «The Fall of Max Payne» deja superado al primer juego hay que establecer un "combate". Max frente a Max. Aquello que nos pareció un juego de acción sublime, palidece frente a la brutalidad técnica y de diseño modelada con paciencia y mimo durante dos años.**

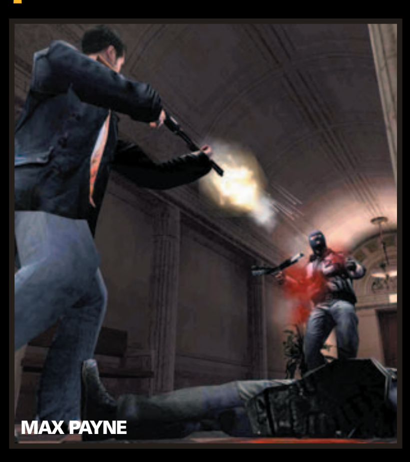
## ÉSTE ES MAX... Y ÉSTE, TAMBIÉN


MAX PAYNE

¡Cómo cambian las caras y los cuerpos! Pero no, no es el resultado de una operación de estética para pasar desapercibido frente a sus enemigos. Es el mismo Max, aunque su apariencia externa no lo diga. La explicación es muy sencilla. Cuando «Max Payne» estaba en desarrollo, Remedy era un estudio de nuevo cuño con un proyecto muy ambicioso entre manos. Pero el presupuesto no daba para demasiadas alegrías, así que la mayoría de texturas en las caras de los personajes salió de los propios integrantes del grupo, que usaron sus fotos, y las de amigos y familiares, para dar personalidad a los protagonistas (la cara de Max era la de Sam Lake en el juego original).
Ahora, «The Fall of Max Payne» utiliza rostros distintos gracias a un mayor presupuesto de producción, que ha permitido contratar actores profesionales para dar vida y poner cara a los modelos 3D.


MAX PAYNE 2

## ¡DEJAD DE PERSEGUIRME!


MAX PAYNE

Es el sino del proscrito. Cuando se es un fugitivo y se está fichado (o a punto) por la policía, no hay tregua ni descanso, y sólo queda la solución de huir o enfrentarse a todo lo que te venga sin que te importen las consecuencias. Vivir siempre mirando por encima del hombro y volviendo la vista atrás para comprobar si la policía le sigue. Y Max lo hace.
De nuevo, gran parte de las misiones del juego nos enfrentará a diversos cuerpos de los defensores de la ley. Y también gran parte del diseño sigue basándose en un magnífico uso del "script", lo que conlleva pegarnos unos cuantos sustos, y esperar cualquier cosa al doblar una esquina. Los enemigos, sin embargo, han mejorado enormemente en todo lo referente a su IA, y ahora serán más duros, peligrosos e impredecibles, una vez hagan su aparición en escena. Ya sabes, cuando encarnes a Max, no te fíes de nada.


MAX PAYNE 2

## NO ES MÁS GRANDE... ¡ES MEJOR!


MAX PAYNE

Como el resto de los modelos 3D del juego, las armas han sufrido también un espectacular cambio hacia un mayor realismo. Todo lo que Max podrá manejar en el juego no es, en esencia, un armamento renovado, pero lo parece dado el enorme detalle con que se han recreado ahora todas las armas. Desde su inseparable 9mm hasta las escopetas de cañones recortados, pasando por las armas automáticas y semiautomáticas que veremos en acción, todo parece enormemente real. Incluso los casquillos y las balas que, por supuesto, seguirán zumbando a nuestro alrededor (y alrededor de los enemigos), dejando sus estelas cuando la cámara lenta entre en acción. Esto se debe también no sólo a la mayor potencia del motor manejando polígonos, sino a un uso magistral de las texturas y la iluminación, que hacen que todo aquello que Max coja en sus manos parezca recién salido de fábrica.


MAX PAYNE 2

## ¡ENFERMIZO!


MAX PAYNE

Sólo así puede calificarse el asombroso detalle gráfico de todo lo que se ve en «Max Payne 2». Si el primer juego ya asombraba por el hecho de mostrar en pantalla elementos que, habitualmente, en el género de acción podían resultar secundarios en el conjunto, como balas, efectos de disparo, estelas, partículas, etc. en este nuevo desarrollo todo experimenta un súbito acelerón hacia el realismo.
La esencia de «Max Payne» se mantiene, pero se eleva a la enésima potencia.
Desde los objetos a las texturas, pasando por las transparencias y los efectos visuales de todo tipo, «The Fall of Max Payne» es un trabajo concienzudo y hecho por verdaderos artistas. Tan sencillo, y tan complicado, como eso.


MAX PAYNE 2

## A CONTRALUZ


MAX PAYNE

La tecnología gráfica, las nuevas tarjetas 3D y el uso de DirectX 9 de forma exhaustiva permiten a «Max Payne 2» hacer uso de técnicas de iluminación y sombreados de modo mucho más realista que en la primera parte del juego.
En «Max Payne» este apartado ya estaba resuelto con gran eficacia, aunque sobre todo aportaba ambientación, más que otra cosa. Ahora, la caída de un foco de luz sobre los modelos 3D y escenarios se utiliza para enfatizar el verismo del entorno e incluso podría afectar a la jugabilidad en determinadas fases (no se ha confirmado este punto, pero tampoco desmentido). Si el título original ya resultaba impresionante en este apartado, sólo se puede decir que en «Max Payne 2» es todo un prodigio.


MAX PAYNE 2

## ¡CONGÉLATE!


MAX PAYNE

Por supuesto. El "Tiempo Bala". "Bullet Time". Expresión adquirida de las películas de acción (John Woo y "The Matrix" fueron en buena parte los responsables) y adaptada de un modo inesperado y asombroso por «Max Payne». Y en esta segunda parte sigue siendo tan importante, o más, que en el original. Incluso, tanto que Remedy confirmó unas de nuestras sospechas. El alegre desperdicio del precioso "tiempo bala" en el primer juego nos podía dejar desprotegidos en el peor momento. En «The Fall of Max Payne», se ha equilibrado el gasto y recuperación del mismo de forma más práctica, para que en los momentos de mayor tensión podamos salir airosos del trance. Eso sí, seguirá siendo un recurso que habrá que dosificar con sabiduría.


MAX PAYNE 2

## EL ESCENARIO DE LA TRAGEDIA


MAX PAYNE

¡Que nadie nos diga que en «Max Payne 2» la ciudad no es de verdad porque no nos lo creemos! Ver el juego y quedarse con la boca abierta ante su espectáculo, intensidad y veracidad es todo uno. Pero es que lo de los escenarios es muy exagerado. Las texturas son las mejores que hemos visto nunca. Mucho mejores que en el primer juego. Todo parece real: carteles, grafitis, objetos, edificios… Y lo mejor es que todo eso, además, se pueda ver afectado por el impacto de las balas. No hablamos del apartado de interacción, que ya quedó demostrado de sobra en el título original, aunque Remedy nos aseguró que también se ha potenciado enormemente en «The Fall of Max Payne». Chico, si esto no te impresiona, es que nada puede hacerlo.

►►


MAX PAYNE 2

MAX ENCUENTRA A SU CREADOR

# HABLAMOS CON... REMEDY ENTERTAINMENT

**Fue un encuentro breve. Durante algo menos de una hora Micromanía charló con los responsables de «Max Payne 2». Pudimos verlo, descubrir muchos de los secretos del desarrollo (pero no todos, que son unos taimados) y renovar nuestras esperanzas en un género que es la punta de lanza de la creación de juegos, marcando un futuro que ya está aquí.**



En Remedy están orgullosos de haber creado «Max Payne», y no les faltan razones para ello. Pero también son conscientes de que todo primer desarrollo es imperfecto. De hecho, son tremendamente críticos con su propio trabajo, y reconocen sin ambages que muchos detalles del juego no les dejaron satisfechos, como nos afirmó Petri Järvilehto, director del proyecto original y de su segunda parte. Por ello no dudaron en solicitar la cooperación de Rockstar Games, y en concreto del equipo responsable de «GTA», para mejorar aspectos del diseño, tecnología, guión y jugabilidad de «Max Payne 2».

Desde que comenzó el desarrollo, este asesoramiento ha resultado valiosísimo, en palabras de Remedy, para hacer del nuevo juego un título capaz de dejar en la cuneta los apartados más brillantes del título original (y, en nuestra opinión, no eran pocos, precisamente).

Ya que «Max Payne» ha contado como uno de nuestro favoritos desde que apareció, no pudimos menos que ser un poco "malos" con Remedy y pincharles allí donde más nos interesaba. Y, la verdad, parece que no les cogimos por sorpesa.

## AUTOCRÍTICA

La duración del juego fue el primer aspecto en el que incidimos. ¿Nos toparemos, de nuevo, con un juego que se acaba en lo mejor? Es algo que los seguidores de «Max Payne» han hecho notar a Remedy, y nos aseguran que harán que «Max Payne 2» sea más largo y satisfactorio que el original. Siguen prefiriendo intensidad a horas, pero habrá novedades en este sentido.

Otro aspecto importante era el claro desequilibrio que había en el nivel de dificultad entre las fases de «Max Payne», sobre todo al enfrentarnos a ciertos "jefes finales". Este apartado también se pretende mejorar, para hacer un título más compensado.

También inquirimos por la IA y la interacción con el entorno. Algo para lo que estaban preparados, puesto que el guión, y la jugabilidad, se van a ver afectados muy seriamente por ambas. La ayuda por parte de personajes secundarios es un buen referente, con fases en las que Max se verá apoyado por grupos de NPC que aportarán una novedad muy importante al juego. Y, claro, ahí está Mona. La gran X que no quieren despejar. Pero os aseguramos que su papel va a ser muy rico. Más sorpresas se esperan en breve. Prepárate para una maravilla en el género.

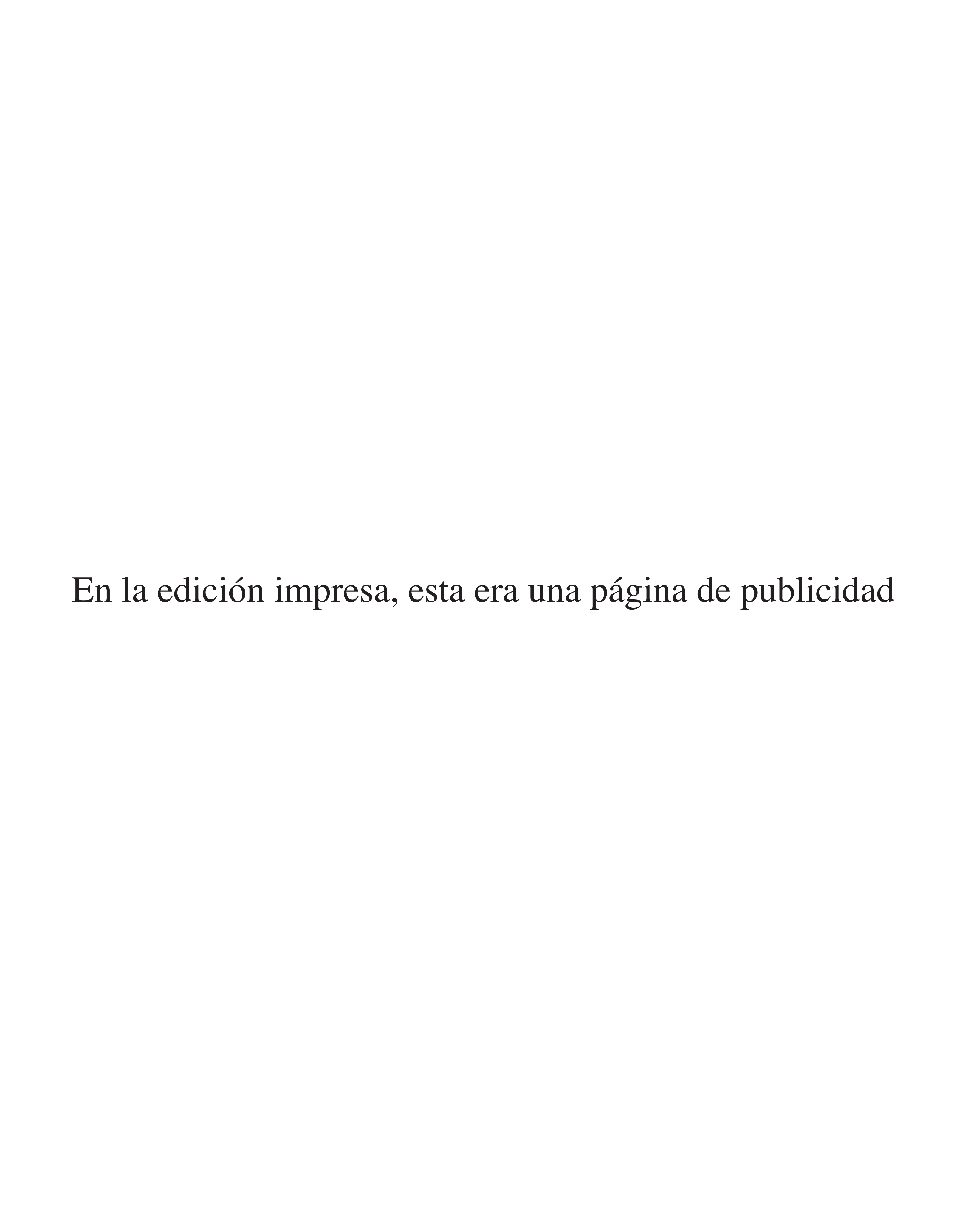


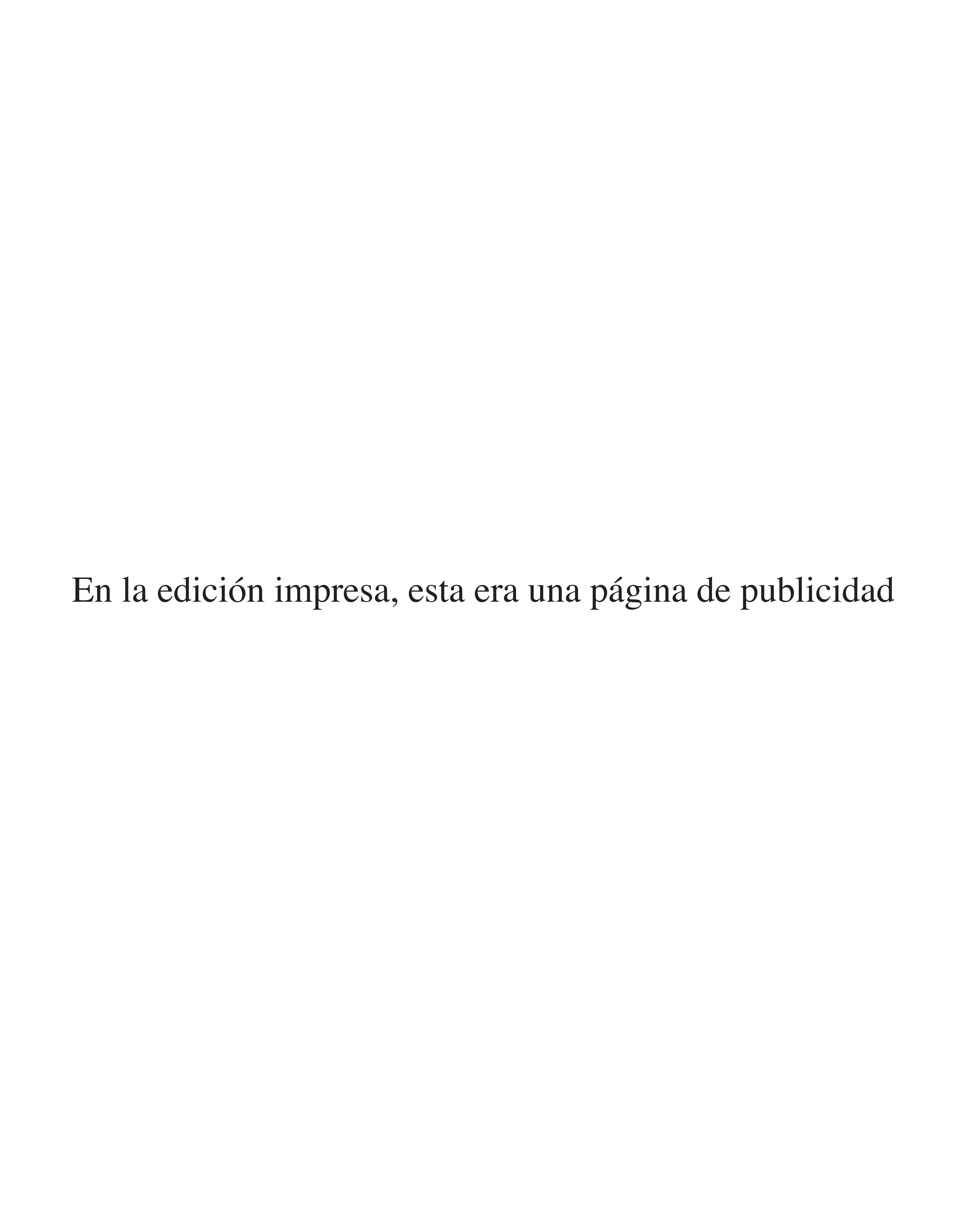
**"NO QUEDAMOS MUY CONTENTOS** CON ALGUNOS APARTADOS EN «MAX PAYNE». HEMOS QUERIDO MEJORAR LO QUE NO NOS GUSTÓ, Y OFRECER ALGO COMPLETAMENTE NUEVO"

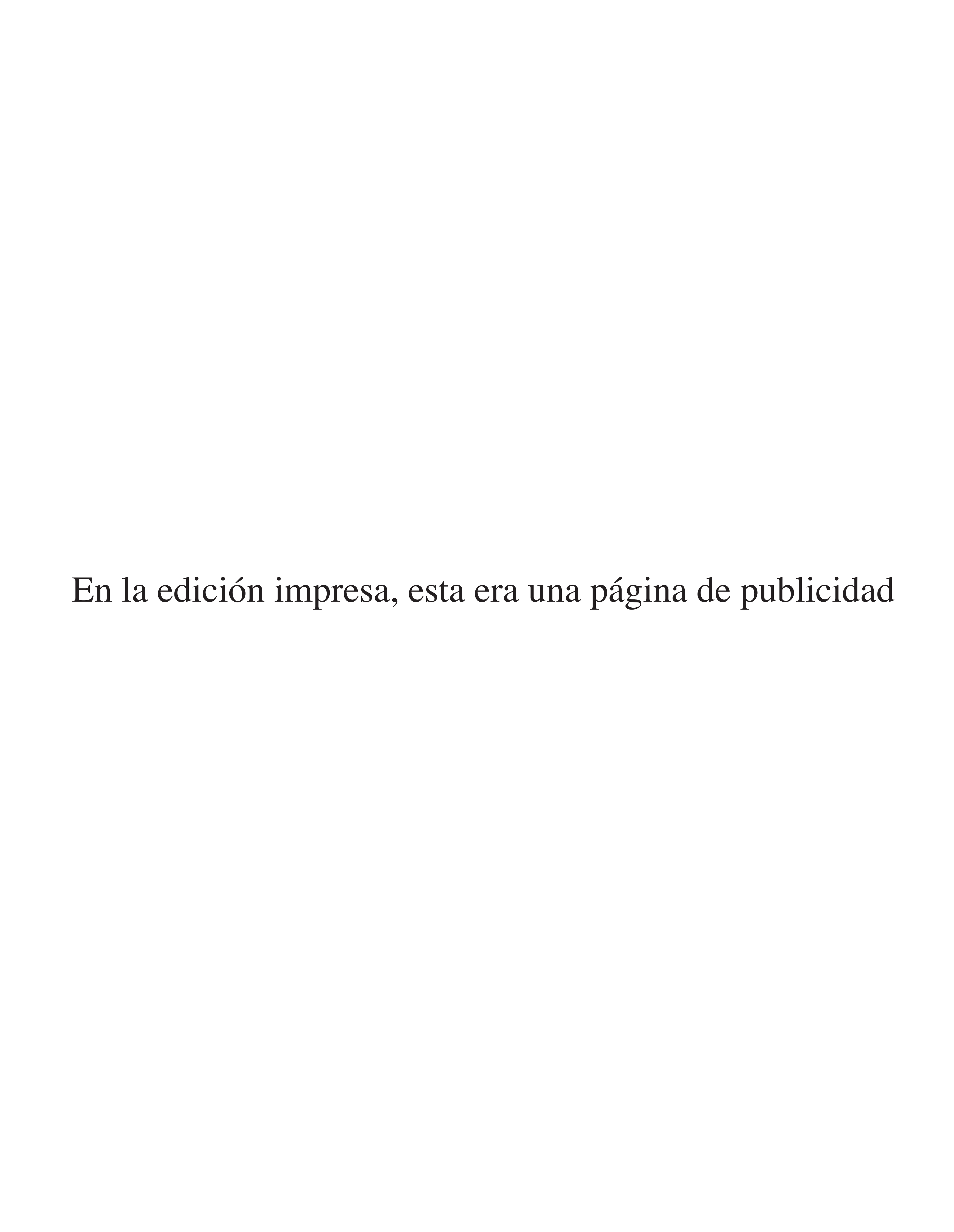
PETRI JÄRVILEHTO, DIRECTOR DE PROYECTO



**Los destinos** de Remedy y Micromanía se cruzaron en el E3. Sam Lake (izquierda) y Petri Järvilehto (derecha) junto a nuestro director.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

# Tron 2.0

## FORMAT C: ¿Está seguro?(S/N)

**¿Te gusta "Tron"? ¡Estupendo! Prepárate para descubrir la película convertida en un espectáculo de acción en tu PC. ¿No conoces "Tron"? ¡Estupendo! Vas a descubrir un juego repleto de belleza y diversión que casi parece una película.**

### Primera impresión


SÍ nos gusta

- El tono de aventura que inunda todo el juego.
- Es un verdadero homenaje a la película original.
- La estética es excelente, original y fiel a la película.
- Técnicamente es fantástico, y el motor «LithTech» se emplea a tope de potencia.
- Las motos de luz. Se ha reproducido muy bien todo lo visto en el film.
- El multijugador es divertidísimo.


NO nos gusta

- Se hace extraño a los que no conocen el origen cinematográfico.
- Las armas están muy bien, pero resultan algo chocantes en el universo "Tron".

**PRIMERA IMPRESIÓN:**
Una maravilla.
Muy buen guión y ambientación. Es muy adictivo.

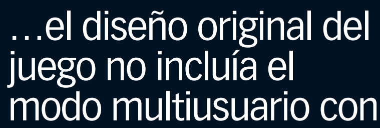
BUENO REGULAR MALO

Es 1982. Un desconocido en Hollywood, Steven Lisberger, dirige y estrena la primera película comercial de animación en la que parte del metraje está íntegramente creado por ordenador. El salto al status de película de culto es instantáneo. "Tron" acaba de nacer.
Su guión metía al espectador en el interior de un ordenador, donde seguía las aventuras de un programador en un universo vivo poblado por programas, a imagen y semejanza de sus creadores humanos...
Y de esa base ha partido Monolith para diseñar un juego de acción original, visualmente innovador y atractivo, que se perfila como una verdadera roca en cuanto a jugabilidad, variedad y adicción.

### Un nuevo mundo

«Tron 2.0» es un juego cuidado. Muy cuidado. Eso se nota en los pequeños detalles que van desde el guión en que basa su estructura narrativa, hasta la ambientación, fiel a la película y a su atmósfera, y donde los seguidores de la misma descubrirán mil y un guiños.
La historia nos sitúa en el pellejo de Jet Bradley, hijo de Alan Bradley (Alan Uno), creador del programa "Tron". Jet (Alan Dos), por una oscura conspiración que no viene al caso ahora, acaba digitalizado e introducido en un ordenador. Allí descubrirá que las tripas de silicio son capaces de desarrollar un curioso modo de vida y que los programas se parecen asombrosamente a sus programadores. Todo un submundo coexiste con el humano, basado en una peculiar estructura social sospechosamente parecida a la del mundo real. Los numerosos guiños, no sólo a los conocedores de "Tron", sino de la informática en general, son espectaculares. Uno de los malos malísimos es el Kernel. Los programas, de apariencia humana, funcionan a base de subrutinas, que deben depurar o evitar que sean corrompidas por los virus. Se deben descargar archivos y más subrutinas de determinados buffers para mejorar y optimizar la versión del protagonista, que a medida que adquiere nuevas habilidades y experiencia va cambiando su nombre, o sea, su versión... En fin, todo un cúmulo de virtudes en un excelente diseño del guión, que adquiere tintes cinematográficos en sus diálogos, escenas y desarrollo de la trama.





### ¿Sabías que...

...el diseño original del juego no incluía el modo multiusuario con las motos de luz, y éste se incorporó a petición de los fans?

Las armas son muy originales. Pero alguna, como la garra de luz, resulta más visual que efectiva.

Ciertos programas nos ayudarán. Incluso, nos prepararán para las carreras de las motos de luz.

Programas controlados por el Kernel no cejarán en su empeño de darnos caza, y borrarnos bit a bit.

## Una acción diferente

Aunque «Tron 2.0» es, aparentemente, un título de acción en primera persona, no es un "shooter" al uso. Más bien es una aventura, casi una película interactiva, disfrazada formalmente de juego de acción. La interacción con los personajes secundarios es importantísima. Los diálogos, las secuencias cinemáticas, el dramatismo de la trama, los objetivos a cubrir... Lo que en manos no adecuadas podría haber pasado a convertirse en un juego más del género, con la experiencia de Monolith y la supervisión y asesoría de Disney/Buenavista se está diseñando como una experiencia realmente intensa y diferente, con un toque de originalidad que va más allá de su peculiar estética.
Por supuesto, hay combate, sí, pero no todo se reduce a eso. Ciertas misiones se basan más en la exploración que en el enfrentamiento. En otras, las conocidas motos de luz de la película ►►

## A qué se parece...



Combina intensidad con un guión cuidadísimo, como en el gran maestro «Half Life».



Como licencia de cine, con uso exhaustivo de cinemáticas, «Enter the Matrix» es toda una referencia.

## ES UN HOMENAJE MAGNÍFICO POR AMBIENTACIÓN, ESTÉTICA Y GUIÓN. Y AÚN OLVIDANDO ESTO, ES UN GRAN JUEGO DE ACCIÓN

se convierten en protagonistas, poniendo a prueba nuestros reflejos. Para avanzar es preciso explotar sabiamente las distintas habilidades que se ponen a nuestra disposición, y que el jugador debe configurar de forma personal, dando casi un toque de JDR al conjunto. Y luego, insistimos, el guión. Fantástico, con unos diálogos llenos de humor, mordacidad, guiños a la película e imprescindibles para comprender el porqué del diseño de la acción.

Desde el mismo comienzo, desde la escena de introducción, y a medida que juegas, avanzas, descubres personajes, armas, subrutinas (hablemos ya con propiedad, ¿no?), etc. dices "sí, esto es "Tron", sin duda".

Monolith está cocinando con sabiduría un juego que va más allá de la suma de sus partes. Es acción, pero con la intensidad justa. Es aventura, pero dosificada con mano experta. Es, casi, rol, pero con un toque muy ligero, que sin embargo añade un sabor claramente significativo al aliño...

### Con la mano de hollywood

Repasando los aspectos más personales de «Tron 2.0» está claro que el principal es su estética. A medio camino entre el cómic, la ciencia ficción, la tecnología informática y el único e inimitable estilo que Lisberger, Syd Mead y otros confirieron a su película en 1982, la calidad visual del juego es algo nunca visto.

"Tron" se concibió en su apartado visual, como película, de un modo también nunca visto, porque se basaba en unas técnicas muy concretas y especiales (máscaras y contraluces trabajados a mano, fotograma a fotograma) que no se habían usado con anterioridad en el campo de la animación. «Tron 2.0» hereda ese "look", pero ahora el trabajo visual en el juego se basa en entornos poligonales, canales alfa y multitexturas. La recreación es perfecta. La estética totalmente reconocible y, para redondear la faena, se ha contratado (en la versión original, eso sí) a parte del elenco de la película de 1982 para doblar a sus respectivos personajes, o a profesionales de Hollywood cada vez más de moda, como Rebeca Romijn Stamos, para hacer lo propio con algún personaje de nuevo cuño, pero de vital importancia en el transcurso de la trama.

«Tron 2.0» parece contar, también, con un importante punto a su favor, y es que promete ser un juego bastante largo, a diferencia de lo que viene ocurriendo con la mayoría de títulos del género (bueno, tampoco es que vaya a durar 50 horas, pero parece que las 20 no se las quita nadie).

Cuando pudimos ver el juego en el último E3, Frank Rooke, su diseñador principal, nos habló de que ciertas sorpresas harían las delicias de los seguidores y amantes de la película. Algunas se han empezado a desvelar y os las hemos contado aquí, pero muchas otras están por descubrirse en la versión final del juego. Como el apartado multijugador, que promete ser peligrosamente adictivo. Como muestra, el botón de la demo que podéis encontrar este mes en la revista. Probadla, porque tanto en su modo de discos como de motos de luz, ha empezado a causar estragos en nuestra redacción.

Prepárate para «Tron 2.0», porque estás a punto de entrar en un mundo verdaderamente nuevo. Y mucho cuidado con los virus.

Fin de impresión.

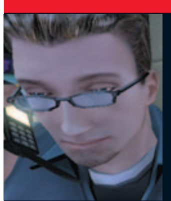
**F.D.L.**

■ Algunos enemigos son de lo más insistente, como los virus, resultado de la corrupción del sistema.

■ Existen posibilidades de diálogo al estilo de las aventuras más clásicas.

■ Las carreras son una pasada. Mejores incluso que en la película.

## ¿Sabías que...



...Syd Mead, el responsable del diseño original de buena parte de la película, ha creado también el diseño de la nueva moto, el Super Light Cycle?

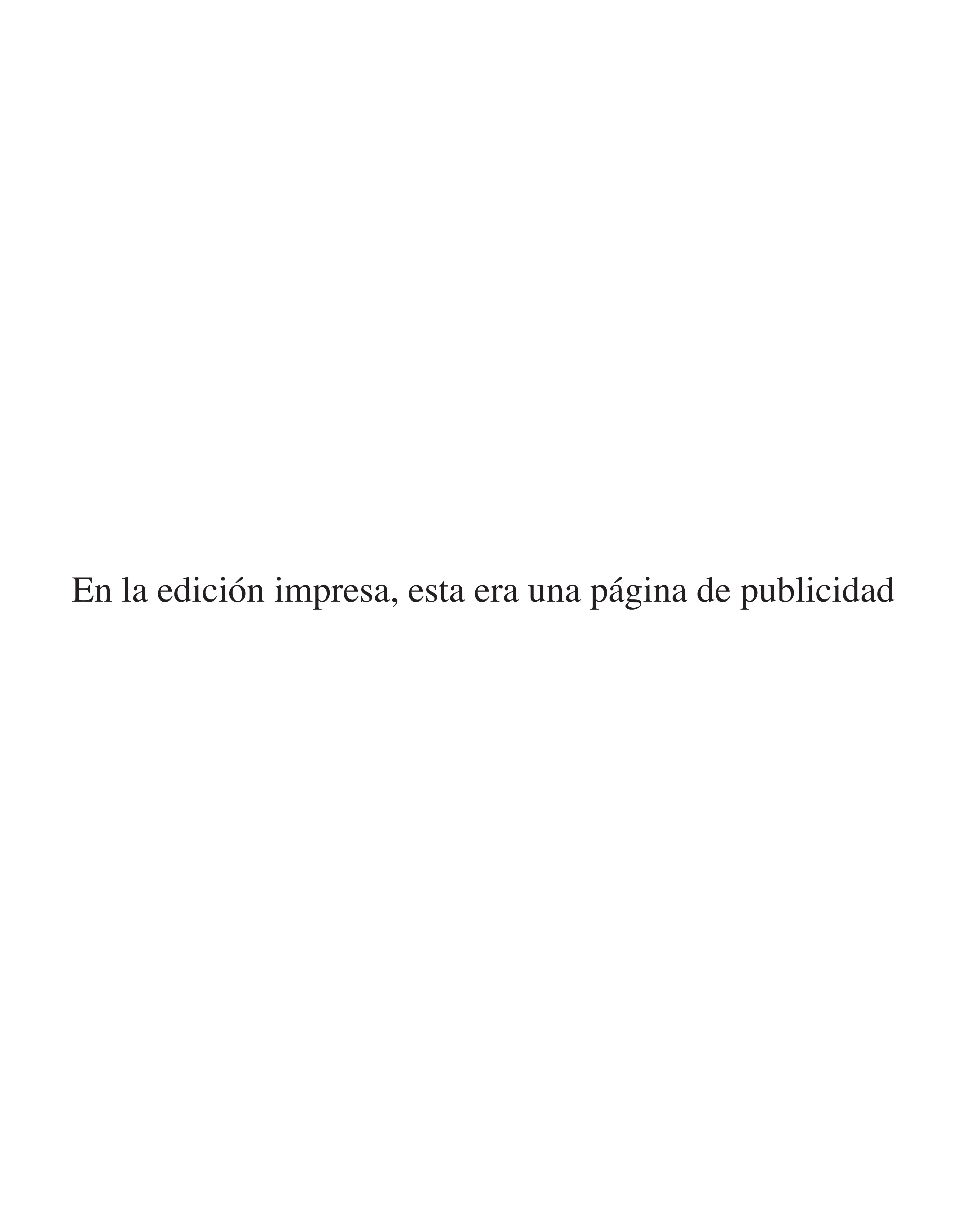
## Tron es más que Tron

**TRON** fue una película pionera en el mundo de la animación por ordenador. Su guión, dentro de lo naif (un hombre arrastrado al interior de un ordenador, donde los programas son seres vivos), casi se puede considerar un anticipo de la archipopular "Matrix". Y el juego recupera todo el espíritu de la película. Su ambientación, personajes, situaciones... todo continúa la historia veinte años después de los acontecimientos narrados en aquella.



**EL GUIÓN** de «Tron 2.0» es un gran homenaje. El protagonista, Jet Bradley, es el hijo de uno de los personaje de la película, el creador del programa "Tron". Además, éste, Alan Uno, hace una aparición en la nueva historia, y está doblado por Bruce Boxleitner, el actor que interpretaba ese papel. También aparece Cindy Morgan, aunque sólo como voz, doblando al personaje de Ma3a, y se menciona a otros, como Flynn y Dillinger. Todo un acierto.

▶En preparación: **PC**
▶Estudios/Compañía: **MONOLITH/ BUENAVISTA INTERACTIVE**
▶Género: **ACCIÓN**
▶Localización: **SÍ (Textos Y voces)**
▶Fecha de lanzamiento: **SEPTIEMBRE 2003**
▶Página web: ***www.tron20.net***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

# Republic: The Revolution

## Todo ambición

**Obtener el máximo poder imaginable por casi cualquier método, es una propuesta apasionante para un juego de ordenador. Pero, ¿es todo tan atractivo y lleno de posibilidades o, como se dice, la avaricia rompe el saco?**

### Primera impresión

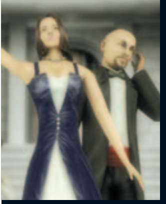

**SÍ nos gusta**

- Las posibilidades teóricas de acción.
- La opción de elegir varios caminos para conseguir los objetivos.
- La ambientación y el realismo de los escenarios.
- El motor gráfico es impresionante.


**NO nos gusta**

- Controlar todo al detalle es realmente complejo.
- La primera versión arroja más dudas de las que despeja sobre el diseño de acción.
- Conseguir avances significativos es un proceso muy lento.
- ¿Demasiado ambicioso para ser divertido?

**PRIMERA IMPRESIÓN:** Un enigma. Puede resultar una maravilla o todo un desastre.



BUENO REGULAR MALO

Estamos ante un juego que, desde su primera presentación pública, hace ya casi tres años, ha hecho correr ríos de tinta en la prensa.

Lo primero que se mostró del juego, además de unos datos muy básicos sobre su idea original, era la tecnología. Un motor gráfico que, entonces, era poco menos que inigualable. Y un diseño de algoritmos de Inteligencia Artificial, que según sus creadores haría palidecer a cualquier juego.

Con estos mimbres, todos empezamos a frotarnos las manos y a pensar que Elixir Studios tenía en sus manos un título que marcaría un antes y un después.

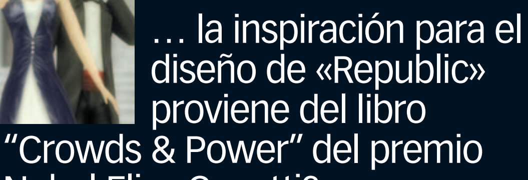
### El poder como meta

«Republic» sitúa al jugador en la hipotética república exsoviética de Novistrana. Tras la caída del Telón de Acero, Novistrana ha sufrido un doloroso y acelerado proceso de conversión al capitalismo, donde las injusticias sociales están a la orden del día y los más espabilados se han hecho con un poder inmenso. Y esto incluye el poder político. Personajes oscuros del antiguo régimen, sin ningún tipo de escrúpulo, han sido capaces de acumular una cantidad desmedida de poder que los ha situado en una respetada y legal situación. Como el presidente de la república.

Todo el mundo sabe, o si no lo sospecha, que el camino se ha recorrido muy rápidamente para no notar detrás alguna mano negra.

Lo "bueno" es que parece que oportunidades similares pueden estar a disposición de otros, si la ética o los escrúpulos no son un problema.

«Republic», con esta proposición, encauza la acción, contra todo pronóstico, dando una forma e identidad muy concretas al protagonista. Su nombre lo escoge el jugador, pero su pasado es inamovible y nos sitúa como un personaje en busca de… venganza. Algo que resulta demasiado traído por los pelos, pero que puede ser un argumento válido.



**¿Sabías que...**

… la inspiración para el diseño de «Republic» proviene del libro "Crowds & Power" del premio Nobel Elias Canetti?

### Define tu personalidad

Antes de entrar en el juego, propiamente dicho, «Republic» intenta definir las actitudes y habilidades del

■ El detalle y realismo que alcanzan las ciudades nos ayudan a meternos en la historia y potencian la ambientación.

■ Los distintos niveles de seguimiento nos permiten acercarnos al máximo a cualquier habitante.

■ El mapa estratégico es un punto en el que detenernos constantemente para controlar ciertos apartados.

protagonista, que conducirán su escalada hacia el poder, mediante diez preguntas. Esta versión no demuestra si tal efecto es tan acusado como se puede imaginar, puesto que apenas sí permite unas pocas horas de juego, pero es de suponer que afectará al futuro de un modo más que decorativo.

En un principio, los diseñadores de «Republic» afirmaron que se permitiría que el jugador partiera de una facción bien definida (iglesia, ejército, mafia, etc.) para crear su "imperio" de poder. Pero es algo que no queda demasiado claro, puesto que la acción parece decantarse por actitudes más sutiles, y un comienzo claramente similar, escojamos las respuestas que escojamos.

Tras los prolegómenos llegamos a Ekaterina, una de las ciudades clave de la República, donde dan comienzo nuestras andanzas. Los primeros objetivos que se nos marcan no parecen muy complicados. Reclutar seguidores, extender ►►

## A qué se parece...



■ «Black and White» es una referencia en la influencia sobre personajes autónomos.



■ Cualquier edición de «Creatures» es un modelo para conductas de Inteligencia Artificial.

# IMPRESIONANTE EN SU APARTADO TÉCNICO, ESTA PRIMERA VERSIÓN PRESENTA DEMASIADOS INTERROGANTES

nuestra influencia en determinadas zonas de la ciudad y, dentro de lo posible, dejar a facciones rivales detrás nuestro.Pero, sin embargo, a la hora de poner en práctica todo esto, «Republic» se muestra como un juego bastante elitista.

## Piensa, actúa, espera

«Republic» no ofrece momentos de pausa al jugador. Día, tarde y noche, la política mueve sus no siempre claros hilos. Y todo momento es bueno para hacer de nuestra facción la más popular, por cualquier método. El juego ofrece tres niveles de seguimiento de la acción. Mediante un mapa estratégico de la ciudad, con una perspectiva aérea o a pie de calle, donde podemos seguir, literalmente, a cualquier ciudadano, vehículo, investigar edificios o pararnos a contemplar la vida pasar. Técnicamente, el motor gráfico «Totality» demuestra aquí su potencia. Enorme detalle, mucha calidad visual, reproducción casi enfermiza de una ciudad, con sus establecimientos, habitantes, edificios, parques, calles…

Esto permite identificar, más o menos fácilmente, a cualquier habitante de forma individual y localizar posiciones rápidamente, aunque no es algo vital, ya que a través del mapa estratégico se puede seguir todo el desarrollo del juego. Pero es algo que, sin duda, mete en ambiente al jugador.

Todas las acciones que podemos desarrollar se llevan a cabo mediante un sistema de iconos que pretende simplificar al máximo todas las posibilidades de elección aunque, aún así, no deja de resultar confuso y farragoso. No es tan fácil identificar las posibles acciones a llevar a cabo, ya que una serie de menús desplegables sustentan los iconos de acción, y unos y otros varían en función del momento.

«Republic», además, exige mucha, pero que mucha paciencia. No sólo por familiarizarse con sus posibilidades e interfaz, sino porque su acción se desarrolla muy lentamente.

Por otro lado, parece uno de esos títulos que no perdonan un error. Una vez pasado el día X, no se repetirá una oportunidad perdida. Y el día siguiente no tiene por qué ser igual.

## Extiende tu doctrina

Unamos ahora una opción más que afecta a la jugabilidad. Cuando contactamos con un posible seguidor de nuestra causa, entra en acción un minijuego. Se trata de un sistema de conversaciones algo extraño, que hará que ese seguidor sea más o menos leal. Si no realizamos una buena actuación, nuestra carrera política será más complicada en el área que ese seguidor tenga encargada. Esto no debería significar que el azar intervenga de forma directa, pero da esa impresión. A la larga, esto hace de «Republic» un juego áspero y nada recomendable para usuarios poco expertos.

Cuando se logran ciertos resultados resulta atractivo y descubre sus posibilidades. Pero llegar a ellos no es fácil. Es un juego que se perfila como muy realista, complicado, complejo y poco agradable en sus comienzos. Adentrarse en él puede conllevar una satisfacción elevada, pero invita poco a descubrir esas posibilidades. Si la versión final logra limar estas asperezas podemos tener en las manos una joya, original y muy adictiva. Si no, estaremos ante un bonito experimento en IA y diseño, con pocas posibilidades de éxito.

**F.D.L.**




■ Nuestro avatar se paseará libremente por las calles de Novistrana en busca de seguidores de su doctrina.

■ Cada habitante de Novistrana es un personaje único, con datos específicos.

■ El control de ciertas zonas se ha de basar en los barrios. Conocer sus límites es vital.

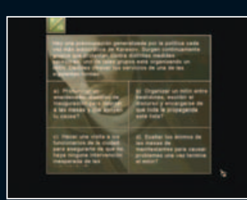
### ¿Sabías que...

…lo primero que se diseñó del juego, antes de decidir apartados como el interfaz, la historia o las diferentes acciones posibles, fueron la IA y el motor gráfico?



### ¿Una cuestión de venganza?

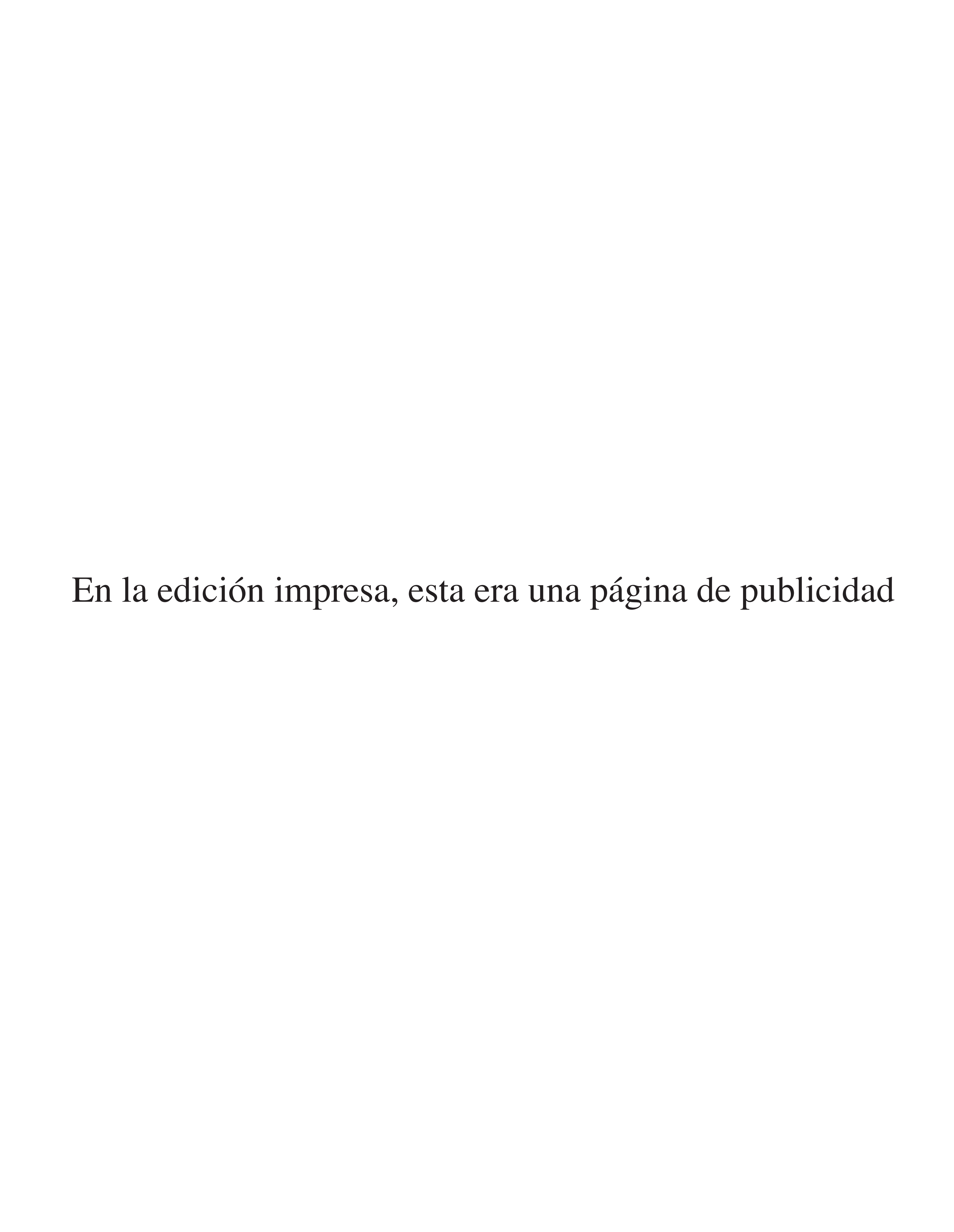




**EL ARGUMENTO** en «Republic» pretende ser un apartado importante en el conjunto, aunque resulta algo chocante conocer el origen de la carrera política de nuestro protagonista, que se basa en una simple venganza. Algo que puede parecer excesivamente pueril para un título que pretende resultar realista al máximo en todos sus apartados.

**LA ESTRATEGIA** que desarrolla nuestro avatar en el juego está marcada en todo momento por el usuario. El modo de llegar al poder puede recorrer caminos muy distintos, en teoría, aunque los comienzos son demasiado similares, escojamos el bando que escojamos. Las posibilidades teóricas son, en todo caso, muy amplias, aunque esta primera versión no acaba de desvelarlas.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **ELIXIR STUDIOS/EIDOS**
- Género: **ESTRATEGIA**
- Localización: **SÍ (textos)**
- Fecha de lanzamiento: **JULIO 2003**
- Página web: ***www.es.novistrana.com***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

# The Great Escape

## Indomable como "el Lute"

**¡Por fin! Llega la adaptación de una película que no utiliza el "tirón" del estreno de rabiosa actualidad. Pero, eso sí, nombre también tiene, y de los buenos. Dicen que fugarse de una prisión puede ser todo un arte. ¿Quieres probar?**



### Primera impresión



**SÍ nos gusta**

- Que plantee continuos y diferentes retos al jugador.
- La ambientación está bastante conseguida.
- La fidelidad al guión de la película en muchos momentos.
- Que se hayan usado las voces originales de la película (en inglés, claro).

**NO nos gusta**

- El motor gráfico desluce al conjunto y afecta la jugabilidad.
- Los controles deben afinarse bastante en la versión final.
- Tremendamente lineal.
- La IA no parece nada del otro mundo, para un juego en que debería ser básica.

**PRIMERA IMPRESIÓN:** Interesante. Lleno de buenas ideas, aunque deben afinarse mejor.




Aquellos cinéfilos de pro, o simplemente aficionados a las películas bélicas, con preferencia por las de la Segunda Guerra Mundial, tendrán en la memoria y en sus retinas algunas secuencias memorables de uno de los mejores, o al menos más conocidos, representantes del género: "La Gran Evasión". Sobre todo, una magnífica secuencia de persecución, con Steve McQueen de protagonista y una motocicleta de acompañante ideal, han marcado "La Gran Evasión" como una película para recordar. Bueno, eso y un estupendo guión, un sentido del humor poco habitual en el género bélico y unas interpretaciones muy notables. Una gran película, en todo caso, que pronto dará paso a un nuevo videojuego de la mano de SCi, compañía que parece dispuesta a especializarse en el cine clásico, y si no recordemos su adaptación de "The Italian Job".

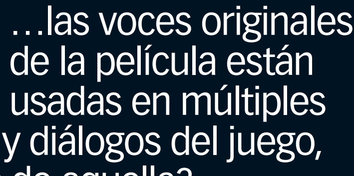
### Una idea no tan nueva

Convertir en un juego "La Gran Evasión" es una idea estupenda, pero la verdad es que no es, ni con mucho, nueva. Exactamente la misma idea tuvo, hace quince años (madre, cómo pasa el tiempo) la hoy desaparecida compañía británica Ocean, que adaptó la película a los ordenadores de ocho bit, con idéntico título. Entonces, todo era mucho más simple técnicamente y corto en su guión. Ahora, el universo 3D reclama su puesto, y la acción táctica, tan en boga hoy, se impone como protagonista y permite una mayor fidelidad al original.

El guión de «The Great Escape» sigue fielmente el de la película, con un aspecto relevante que se está aplicando bastante bien en el conjunto. No existe en el juego un único protagonista, sino tres. Cada uno, tiene sus propias misiones y hasta que no acabamos con la fuga total de uno de ellos, hasta que logra regresar a Inglaterra o Estados Unidos, no comenzamos con el siguiente.

Así, casi podríamos hablar de tres juegos en uno, aunque el grueso de la acción en sus respectivas misiones sea casi idéntico. Lo de casi viene porque, en la práctica, muchos escenarios son distintos y las acciones son parecidas pero no totalmente iguales. De hecho, al manejar al personaje protagoni-





**¿Sabías que...**

...las voces originales de la película están usadas en múltiples escenas y diálogos del juego, calcados de aquella?

Escapar del campo de concentración nos obligará a vigilar muy de cerca los movimientos de los vigías en las torres.

Hay que pasar desapercibido en todo momento. Si un guardia está durmiendo, será mejor no despertarlo.

Silenciar a los enemigos antes que den la voz de alarma nos evitará muchos problemas.

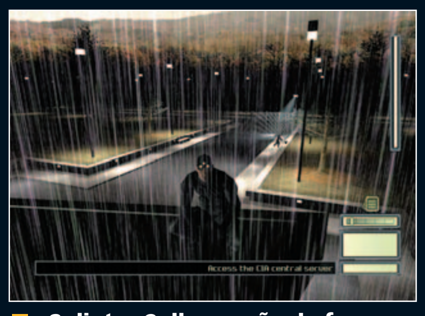
zado por Steve McQueen, recrearemos por ejemplo la famosa persecución en moto de la película, que es una misión que aparece exclusivamente para él, y que no veremos con ninguno de los otros dos protagonistas.

## ¿Una fuga un tanto simple?

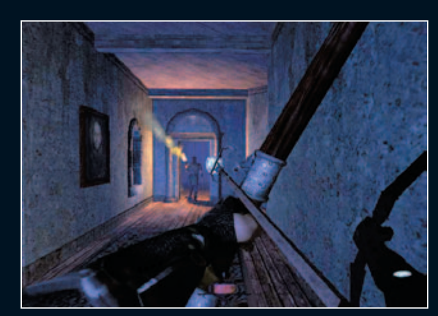
La acción directa prácticamente no existe en «The Great Escape», salvo misiones en que, inevitablemente, tendremos que echar mano de las armas en un momento dado. Pero casi todo estriba en el sigilo, la infiltración, el sabotaje y el uso de disfraces para intentar pasar desapercibido.

Sobre el papel, esto resulta magnífico, no lo negamos pero, a la hora de ponernos manos a la fuga, se nos antoja que muchas misiones pueden pecar de simplicidad. Todo es muy, muy lineal, los objetivos se nos van marcando uno a uno, y hasta no cumplirlos no aparecen otros nuevos. Esto, tampoco es malo per sé, ▶▶

## A qué se parece...



«Splinter Cell» enseña de forma modélica los diseños básicos de un juego de infiltración y sigilo.



En «Thief», moverse entre las sombras también era la máxima para no ser descubierto.



Charlar con todos los personajes aliados que nos encontremos será imprescindible para avanzar en cada misión. Muchos nos darán una ayuda inestimable.

# PRETENDE SER UNA ADAPTACIÓN FIEL DE LA PELÍCULA, E INCLUSO CALCA ESCENAS INOLVIDABLES

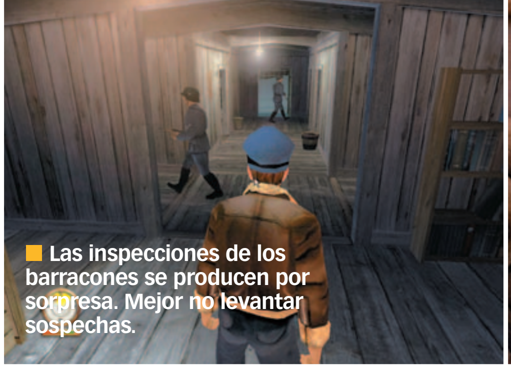
pero lo que ocurre es que en conjunto todo parece demasiado previsible. Das unos pasos, te ocultas, y avanzas. Coges un objeto, vas a un lugar, procuras que no te vean, y sigues avanzando.
La IA, en esta versión, no ayuda a mejorar esta impresión. Parece simple, coja en algunos momentos, y con secuencias donde se pasa de avanzar sin el más mínimo problema a situaciones prácticamente imposibles, y que no parecen tener solución pese a probar distintas alternativas, perfectamente lógicas. Una vez que salta una alarma, ya puedes correr y esconderte, que te va a dar igual.

## Buena ambientación

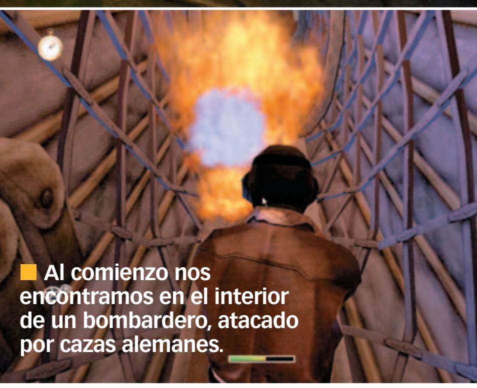
Quizá lo mejor de «The Great Escape», amén de esa diversidad de protagonistas y situaciones, sea la ambientación conseguida. La atmósfera de la película, en los distintos escenarios, está muy bien recreada, y el guión es –lógico– bastante bueno. Los diálogos potencian la ambientación y la interacción con algunos personajes ayuda a meter al jugador en la historia.

## Los descartes

Por desgracia, no todo es bueno. Aunque el juego promete intensas sensaciones, técnicamente, al menos en la versión analizada, no parece estar a la altura que se podría esperar. El motor gráfico, por ejemplo, parece bastante discretito –apto para un transvase del juego sin problemas entre consolas y PC–, con modelos muy sencillos y texturas de lo más normalito. Los controles en PC también resultan, de momento, un tanto bruscos. Esto afecta, querámoslo o no, a la jugabilidad, y resta de momento bastantes puntos al juego.
Estos apartados contrastan con el resto del juego, que en diseño de acción, guión y posibilidades puede rayar a un buen nivel, pero ese desequilibrio global, al menos ahora, se hace notar.



Las inspecciones de los barracones se producen por sorpresa. Mejor no levantar sospechas.



Al comienzo nos encontramos en el interior de un bombardero, atacado por cazas alemanes.

## Esto ya lo he visto antes...

**EL GUIÓN** de la película ha sido una referencia continua para el planteamiento de la acción. Aunque, muchas misiones del juego son originales, otras sí están sacadas del film. Incluso, muchas secuencias cinemáticas parecen estar calcadas, plano a plano, de ciertas escenas memorables y diálogos de la propia película.

**LOS PERSONAJES** también se basan en los protagonistas del film. De hecho, los diseñadores han tenido que hacerse con los derechos de la reproducción de la imagen de alguno de ellos, como Steve McQueen, en propiedad de sus herederos.

**HASTA LAS VOCES** en algunos diálogos, están sacadas de la película. La fidelidad pretende ser total a la misma, salvando las distancias. En conjunto «The Great Escape» es una de las adaptaciones de guión más conseguidas de una película. Queda por ver si la calidad del juego está a la misma altura.

## ¿Sabías que...

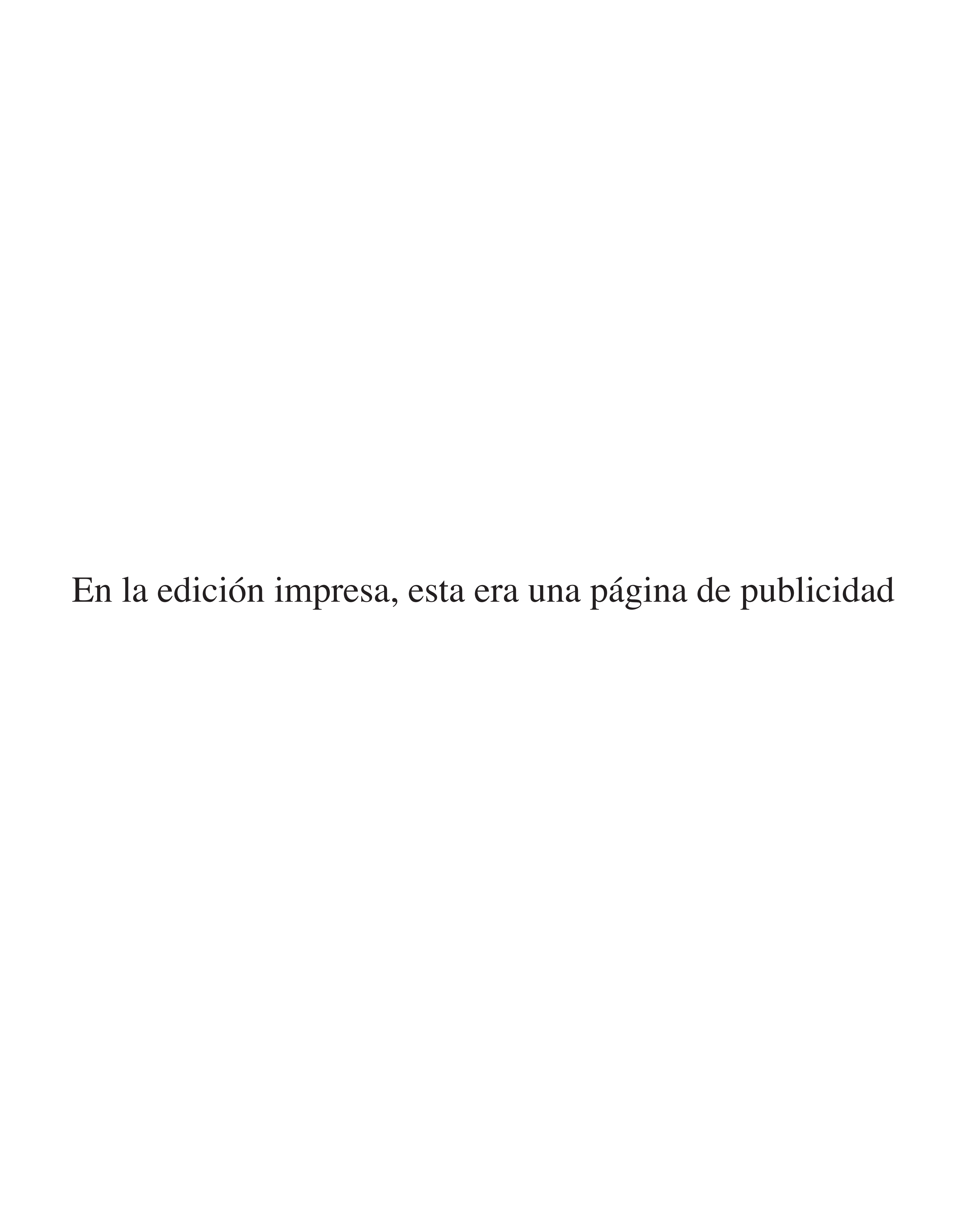
...SCi ha tenido que solicitar a los herederos de Steve McQueen los derechos de reproducción de la imagen del desaparecido actor para usarla en el juego?

## Excelentes propósitos

En conjunto, «The Great Escape» promete. Promete ser un juego relativamente original y conseguido. Promete una buena ambientación. Promete una surtida variedad de situaciones y acciones, con tres personajes que, en teoría, exigen distintas estrategias por parte del jugador, y con buen nivel de adicción y diversión. Pero esos defectos que están ahí, pueden lastrar de manera considerable al resto.
Si SCi y Pivotal consiguen rectificar estos apartados que, desde nuestro punto de vista, en la versión PC no están tan pulidos como deberían, podemos encontrarnos realmente con un gran título en las manos.
Y, sobre todo, insistimos en que la Inteligencia Artificial mejore, puesto que, por lo visto hasta ahora, todo depende exageradamente de unos "scripts" no muy ajustados y que desinflan el realismo del guión y del diseño, amén de pasar por alto puntos básicos en lo concerniente a sigilo e infiltración como sonido, pistas dejadas por el jugador, huellas, puertas abiertas, etc.
Veremos si «The Great Escape», en su esperada versión final, logra solucionar todos estos posibles problemas y ofrecernos una experiencia de juego tan atractiva como deseamos.
Lo que no nos gustaría es ver que todo se queda en promesas y agua de borrajas, para encontrarnos con un título lleno de buenas ideas pero mal puestas en práctica. Crucemos pues los dedos para la fuga.

**F.D.L.**

En preparación: **PC, PS2, XBOX**
Estudios/Compañía: **PIVOTAL GAMES/SCI**
Género: **ACCIÓN/AVENTURA**
Localización: **SÍ (textos)**
Fecha de lanzamiento: **JULIO 2003**
Página web: ***www.sci.co.uk***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad




# Starsky & Hutch

## Héroes de otra época

**¿Cómo? ¿Que no has oído hablar de Starsky y Hutch? No te preocupes, nosotros casi tampoco. Nos basta con saber que se prepara un juego que combina velocidad, acción y un ritmo frenético y que tiene muy buena pinta.**

### Primera impresión



**SÍ nos gusta**

- El excelente equilibrio alcanzado entre velocidad, acción y jugabilidad.
- La soberbia y característica ambientación del juego.
- Los argumentos de las misiones son muy ágiles y divertidos.
- Recuperar una de las series clásicas de TV de los 70.

**NO nos gusta**

- No se han doblado los diálogos.
- El sistema de control definitivo todavía está por implementar. La beta tiene algunos detalles por pulir.
- La estructura de las misiones puede resultar algo rígida.

**PRIMERA IMPRESIÓN:**
Un divertido juego de acción y velocidad con una gran ambientación.



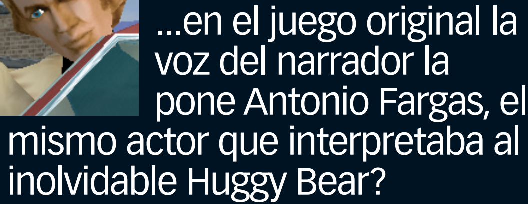

Hace muchos, pero que muchos años, en una época en la que para tener un teléfono móvil había que comprar un cable realmente largo, triunfaba en todo el mundo una serie de policías llamada "Starsky & Hutch". Ahora, tras dormir el sueño de los justos durante más de dos décadas, la serie vuelve a estar en boca de todos gracias a la película que está a punto de realizarse inspirada en ella y, por la parte que nos toca, gracias a este videojuego que también está en preparación. Los aficionados a la acción y los treintañeros nostálgicos deberían comenzar a emocionarse por igual, porque la cosa es francamente prometedora.

### Una de polis

En «Starsky & Hutch» adoptamos el papel de los dos policías que dan nombre al juego. Al volante de un espectacular Ford Gran Torino hemos de cumplir las misiones que se nos encargan, y que por lo general consisten en perseguir y detener a uno o más vehículos conducidos por delincuentes a lo largo y ancho de la ciudad de Bay City.

La referencia inevitable, tanto por el sistema de juego como por el diseño de los escenarios, es «Driver», aunque con la salvedad de que en «Starsky & Hutch» tenemos la oportunidad de disparar desde nuestro coche en marcha.

En el modo individual del juego el sistema de puntería es automático y el punto de mira se centra en los objetivos que se van poniendo ante nuestro coche; todo lo que tenemos que hacer es conducir y apretar el botón de disparo. Aunque en la versión previa que hemos examinado aún no estaba implementado, se supone que en la versión definitiva habrá una opción que permitirá controlar el coche con el teclado y el punto de mira, de manera independiente, con el ratón, ya sea por una misma persona o por dos jugadores compartiendo las tareas de conductor/artillero. Este modo cooperativo será, de llevarse a buen puerto, un detalle a tener en cuenta.





**¿Sabías que...**

...en el juego original la voz del narrador la pone Antonio Fargas, el mismo actor que interpretaba al inolvidable Huggy Bear?

### Como en la tele

Por lo que respecta al sistema de juego, cada misión representa un capítulo de la serie televisiva, con la parti-

■ Los eventos especiales nos permiten disfrutar de escenas dignas de la serie de televisión.

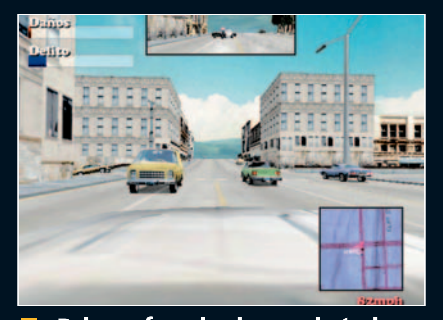
■ Los derrapes especialmente intensos nos valdrán tiempo extra.

■ La sensación de velocidad es una constante a lo largo del juego.

cularidad de que si en algún momento del juego el índice de audiencia llega a cero habremos perdido y tendremos que jugar de nuevo el nivel. Este índice de audiencia toma la forma de un contador que va decreciendo de manera constante conforme pasa el tiempo, o de forma mucho más brusca si chocamos contra elementos del escenario o contra vehículos civiles inocentes, ¡¡la conducción irresponsable de títulos como los de la serie «GTA» o el mencionado «Driver» no es una opción viable en «Starsky & Hutch»!! Por otra parte, si realizamos maniobras muy espectaculares, como derrapes o saltos, o bien si atacamos a los enemigos con especial pericia, el índice de audiencia se incrementará en varias unidades, ganando así un valioso tiempo con el que completar la misión.

Por otra parte, nuestros disparos no han de ir dirigidos únicamente contra los vehículos enemigos, ya que los escenarios están reple- ►►

## A qué se parece...



■ «Driver» fue el primero de toda una escuela de juegos en los que la conducción se mezcla con la acción.



■ Aunque «Vice City» ofrece más opciones de juego, en ambos abundan las persecuciones.



Las voces están, al menos todos los textos han sido traducidos a nuestro idioma.

Las diferentes zonas de la ciudad poseen su propia ambientación.

En algunas misiones nos pondremos al volante de un coche patrulla.

# EN «STARSKY & HUTCH» LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD SE COMBINA CON UN RITMO DE JUEGO TREPIDANTE

tos de iconos de todo tipo que, al acertar sobre ellos, nos otorgarán diferentes beneficios temporales, desde audiencia extra hasta incrementos de velocidad, mejor agarre o inmunidad frente a los disparos, entre otros.
Algunos de estos iconos se encuentran flotando sobre el suelo y en ese caso hemos de atravesarlos con el coche, pero el principio es siempre el mismo. Destacan sobre todo los iconos de evento especial, unas estrellas que al activarlas generan una secuencia de acción, como la explosión de un camión o un tiroteo entre coches rivales, durante la cual la cámara pasa a tercera persona para ofrecer una vista bastante espectacular.
Por último, también podemos disparar sobre los semáforos para cambiar su color, deteniendo o activando el tráfico a nuestro paso según las necesidades que dicte la persecución, o bien sobre bombonas o barriles de combustible para provocar explosiones.
En general se trata de un sistema de juego bastante prometedor en el que la acción y, sobre todo, la sensación de velocidad, alcanzan niveles a la altura del ritmo frenético que tenía la clásica serie televisiva. El sistema automático de puntería, eso sí, no resulta demasiado satisfactorio, pero el prometido interfaz de ratón y teclado debería ser más que suficiente, siempre y cuando, claro está, sea llevado a cabo con la mínima corrección técnica necesaria.

## Y en el próximo episodio...

Por lo que respecta a su contenido, «Starsky & Hutch» incluye una cantidad más que adecuada de material capaz, en principio, de mantener entretenidos durante muchas horas de juego. En total se incluyen tres campañas o, como se les llama en el juego, tres "temporadas" con seis misiones o "episodios" cada una. A esto hay que añadir un modo extra de "paseos virtuales" que se activa cuando hacemos suficientes puntos en el modo de juego normal y que nos permite conducir con total libertad por cuatro zonas de la ciudad mientras encontramos y recogemos una serie de objetos ocultos. Igualmente, se incluyen también tres niveles de minijuegos que nos permiten probar nuestra puntería o nuestra velocidad de reflejos. Por último, si recogemos ciertos objetos ocultos durante las misiones normales podemos obtener material extra del juego como imágenes, vídeos o incluso coches extra para jugar las carreras alternativas.

## La eterna cuestión

Lamentablemente no todas las expectativas son positivas, pues además de la ya mencionada incertidumbre del sistema de control todavía por implementar hay que añadir, por ejemplo, la casi segura ausencia de doblaje de los diálogos, y es que aunque las secuencias de animación, muy abundantes entre misión y misión, están subtituladas en castellano, aquellos que no hablen inglés se perderán las continuas y divertidas puyas que se lanzan los dos protagonistas durante el juego.
Por supuesto, el juego aún no está completo y, por tanto, todos los problemas están a tiempo de ser resueltos, así que de momento nos quedamos con las grandes cualidades que apunta «Starsky & Hutch» y esperaremos con impaciencia su lanzamiento para ver si todas ellas se confirman.

J.P.V.

## Apatrullando la ciudad

**LA CIUDAD** imaginaria de Bay City es realmente grande, en la mejor tradición de títulos como «Driver» o «Grand Theft Auto», lógico ya que es el mejor modo de asegurar la jugabilidad en un juego de acción. La ciudad se divide en cuatro grandes zonas, pero en general tiene un tamaño más que suficiente para que podamos estar un buen rato conduciendo sin, como sucede en otros juegos, tener la sensación de estar pasando todo el tiempo por el mismo sitio.



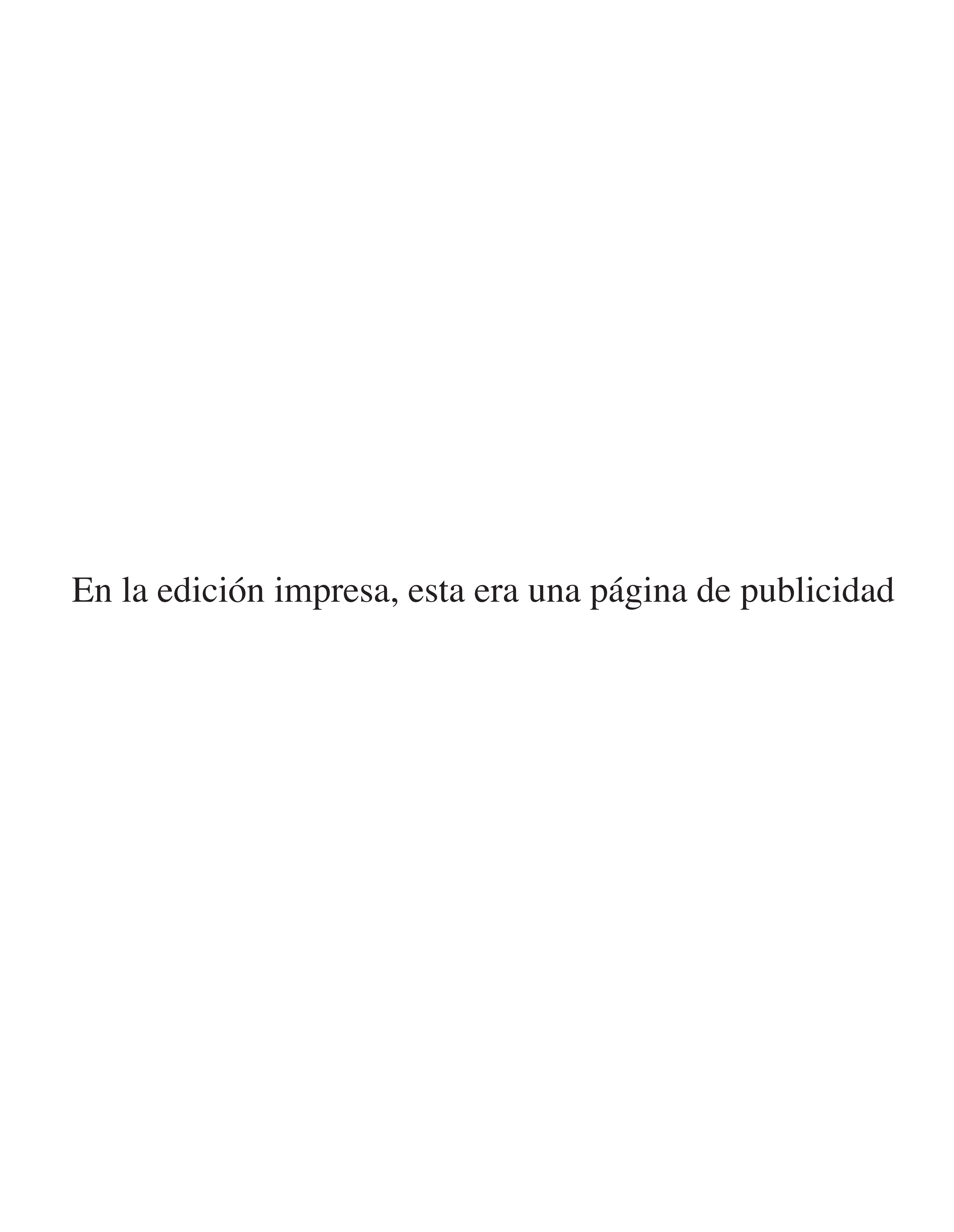
**LAS PERSECUCIONES** también resultan de ayuda en este sentido, pues aunque están ciertamente prefijadas por un guión y los villanos tienden a hacer siempre lo mismo, si intentamos aprovechar esta información al repetir la misión, adelantando a los enemigos, por ejemplo, estos se saltan el guión y se van temporalmente por otra avenida o callejón diferentes.

## ¿Sabías que...



...en su reproducción de la ciudad ficticia de Bay City los chicos de Minds Eye han modelado e introducido en el juego más de 240 kilómetros de calles?

▶En preparación: **PC, PS2, Xbox, GC**
▶Estudios/Compañía: **MINDS EYE/EMPIRE INTERACTIVE**
▶Género: **VELOCIDAD/ACCIÓN**
▶Localización: **Castellano (Textos) e inglés (voces)**
▶Fecha de lanzamiento: **JULIO 2003**
▶Página web: ***www.starsky-and-hutch.com***



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

# Flight Simulator 2004: A Century of Flight

## ¡Hecho un chaval!

**El emblemático simulador de Microsoft está de aniversario: ¡¡20 añitos de nada!! Para celebrarlo, y de paso el primer siglo desde el vuelo de los hermanos Wright, Microsoft prepara una versión de Flight Simulator llena de nostalgia.**

### Primera impresión



**SÍ nos gusta**

- El cuidado puesto en unas cabinas 3D interactivas.
- El nuevo y útil sistema de presentación de la documentación.
- La experiencia de poder pilotar el primer avión con motor.
- La inclusión de aventuras propias para cada avión histórico.
- El sistema de tiempo climatológico dinámico es genial.

**NO nos gusta**

- Que sólo sean 24 aviones disponibles.
- Faltan algunos aparatos claves en la historia de la aviación.
- No se han incluido aeródromos de época.

**PRIMERA IMPRESIÓN:** Nuevas experiencias de vuelo sobre aviones inéditos en el género.

BUENO REGULAR MALO

La historia tiene a veces guiños curiosos. ¿Cómo se explicaría si no que el primer vuelo a motor fuese obra de dos fabricantes de bicicletas? En fin, estas curiosidades también afectan a los videojuegos, ya que el simulador de vuelo más famoso del mundo fue obra de un programador dispuesto a demostrar la potencia de un ordenador. Estos dos hechos casuales comparten este año efemérides pues se celebra el centenario del primero y el vigésimo del segundo. El marco perfecto para realizar una versión especial de Flight Simulator que recoge como base la edición 2002 aportando "viejas glorias" de la aviación comercial.

### Cargado de nostalgia

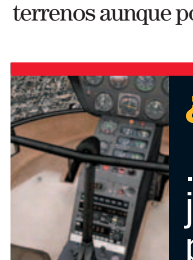
Las novedades de esta versión 2004 apenas quedan perfiladas en esta beta pero sirven para ver las líneas maestras. A primera vista destaca el cambio de look del interfaz con ciertos toques retro acordes con el espíritu del programa, donde se integra la ingente cantidad de información útil incluida (lecciones, documentación, artículos, etc.). Esta se muestra en documentos HTML que permiten pasar del texto a la cabina de un avión con un simple clic de ratón.

En cuanto a los aparatos incluidos, van, entre otros, desde el primer aparato de los hermanos Wright hasta el DC-3. Aviones que han hecho historia rompiendo récords. Junto a estos clásicos, se pueden pilotar otros 15 aviones modernos en los que se ha prestado un cuidado especial a la hora de realizar las cabinas 3D con unos eficaces controles interactivos.



### Entorno tecnológico

Si el detalle de los aviones ha sido muy cuidado no lo ha sido menos el entorno, en el que se ha respetado el anterior motor de generación de terrenos aunque potenciado para representar más matices en el paisaje, tales como aeropuertos llenos de movimientos o ciudades complejas. Por otra parte, la compatibilidad con DirectX 9 permite el uso de múltiples ventanas o monitores simultáneos sin perder la aceleración hardware 3D, un recurso que beneficia a una nueva cualidad que se añade a la saga: el sistema dinámico de tiempo climatológico. En la versión anterior ya se podía descargar de Internet el clima ac-



**¿Sabías que...**

...todos los artículos del juego han sido escritos por Lane Wallace, conocida columnista y editora de la revista "Flying Magazine"?

■ La inclusión del avión de los hermanos Wright permite recrear el primer vuelo motorizado.

■ La recreación de las cabinas está muy lograda con texturas reales e indicadores interactivos.

■ Es posible realizar viajes históricos con ayuda de la tecnología más moderna, como este GPS.



## A qué se parece...



■ Su predecesor «Flight Simulator 2002» no puede negar el ser la base de este juego.



■ El cuidado técnico de las cabinas nos remite inmediatamente a «IL 2 Sturmovik».

tual de un recorrido, pero ahora se va más allá al permitir la configuración y el avance de frentes nubosos con densidad y aspecto real que evolucionan con libertad ante el piloto, provocando por ejemplo, turbulencias a su paso.

Además de todo lo visto hasta este momento se han mejorado muchos otros aspectos, como el Control de Tráfico Aéreo, el nuevo GPS o el tráfico aéreo controlado por la IA que ahora es mucho más complejo. Todas estas novedades de «A Century of Flight» ya calientan motores y estamos deseando subirnos. El despegue: este otoño.

**R.L.P.**

▶En preparación: **PC**
▶Estudios/Compañía: **MICROSOFT/ GAME STUDIOS**
▶Género: **SIMULADOR DE VUELO**
▶Localización: **SI**
▶Fecha de lanzamiento: **OTOÑO 2003**
▶Página web: ***www.microsoft.com/spain/juegos/flightsimulator***

# No Man's Land

## La conquista del nuevo mundo

**El continente americano se ha descubierto hace poco, existe todo un Nuevo Mundo por explorar y conquistar. Y, claro, explotar sus recursos. Quizá la Historia puede tomar un nuevo rumbo gracias a tu intervención. ¿Te apuntas?**

### Primera impresión

**SÍ nos gusta**

- Reglas muy sencillas que siguen los cánones del género.
- La disponibilidad de varias culturas.
- La evolución temporal que sigue la trama.
- Su dificultad, que lo hace apto para todo tipo de usuarios.

**NO nos gusta**

- Que la ambientación sea su única nota un poco original.
- La primera versión exige demasiado equipo para lo que técnicamente ofrece.
- Los tutoriales son demasiado básicos.
- Prácticamente es un clónico de juegos de éxito en casi todo.

**PRIMERA IMPRESIÓN:** Una apuesta segura, aunque no demasiado original.



BUENO REGULAR MALO

Que la estrategia es uno de los géneros dominantes en PC no es algo nuevo. Y que a la sombra de títulos que han creado escuela florezcan los "clones" como los caracoles después de una tarde de lluvia, tampoco. «No Man's Land» parece decidido a entrar de lleno en esta categoría, aunque puede hacerlo de un modo que otros muchos ni siquiera tienen en cuenta. Esto es, con una calidad notable y escogiendo buenas ideas para adaptarlas de un modo coherente.

### Cambia la historia

Un nuevo continente, América, se descubre ante los exploradores europeos como un terreno virgen para sus ansias de conquista y expansión. Españoles e ingleses, sobre todo, pugnan por imponer su bandera en estas tierras. Así que, a lo largo de los siglos, quizá tengas la oportunidad de hacer que cambie la Historia, tal y como la conocemos, si eres lo bastante hábil.

El juego comienza metiendo al jugador en la piel de la civilización india, que se enfrenta a los primeros invasores españoles. Desde ese punto, la trama puede dar muchas vueltas, llevándonos por acontecimientos históricos reales y otros que pueden variar tanto como se pueda imaginar. Eso sí, en todo momento la base histórica tiene un cierto peso, tanto en el diseño de las unidades como en las posibilidades de expansión por el territorio.

### Esto me suena

El principal handicap de «No Man's Land», una vez entrados en harina, es que cualquier atisbo de originalidad brilla por su ausencia. El sistema de recursos es un heredero directo de «Age of Empires». Basa todo su esquema en materias primas básicas que, a medida que se evoluciona tecnológicamente varía en su forma pero no en su fondo. La creación de estructuras y entrenamiento de unidades, otro tanto. Y la propia evolución mencionada, parece inspirarse muchas veces en el juego de Ensemble, exceptuando ciertos puntos donde, hay que reconocerlo, sí parece distanciarse. El uso de unidades navales, por ejemplo, es el más significativo, ya que no sólo se controlan directamente en batallas en su medio natural, sino que pueden utilizarse como origen del ataque a estructuras enemigas costeras. Sin embargo, esta idea también proviene de otros títulos,



**¿Sabías que...**

...en entrevistas concedidas a la prensa anglosajona, CDV da a conocer su juego como «Warcraft III» en el salvaje Oeste?

■ Las unidades navales nos permiten atacar también a infraestructuras situadas junto a la costa.

■ El tipo de unidades es el aspecto que más contribuye a definir los combates.

■ La evolución tecnológica es un aspecto fundamental en todas las facciones.



## A qué se parece...



■ Casi todo el sistema de gestión de recursos es idéntico a la serie «Age of Empires».



■ La ambientación en el Nuevo Mundo coincide por momentos con «American Conquest».

como «Empire Earth» o el inminente «Port Royale». Sin embargo, hay que reconocer que esta primera versión de «No Man's Land» posee una calidad global notable. El conjunto se muestra sólido, la jugabilidad es buena y no parece mostrar defectos aparentes en su diseño. Incluso, tiene momentos de cierta frescura, procedentes sobre todo de la ambientación y diseño de algunas estructuras que van apareciendo a medida que avanzamos en el juego.

No es un título innovador pero se perfila como una apuesta bastante segura para los muchos incondicionales del género.

**F.D.L**

▶En preparación:
**PC**
▶Estudios/Compañía:
**CDV**
▶Género:
**ESTRATEGIA**
▶Localización:
**SÍ (textos)**
▶Fecha de lanzamiento:
**JULIO 2003**
▶Página web:
***www.nomans-land.de***

# Breed

## La Tierra para los hombres

**¿Te han quitado alguna vez el asiento en el Metro? Pues algo así, pero a lo bestia, es lo que les ocurre a los protagonistas de «Breed». Una raza alienígena nos ha robado el planeta y vamos a tener que recuperarlo por las**

### Primera impresión




**nos gusta**

- Poder controlar con gran sencillez un comando de marines.
- La disponibilidad de vehículos de toda clase que podemos pilotar.
- El diseño y la amplitud de los escenarios de toda clase.
- Combina misiones en grupo y en solitario.




**nos gusta**

- La tecnología no destaca en ningún aspecto en particular.
- El control de los vehículos es limitado.
- Los personajes carecen de entidad, apenas tienen personalidad.
- El guión comienza bien pero luego decae.
- La misiones son poco variadas.

**PRIMERA IMPRESIÓN:** Para los amantes de la acción que no busquen complicaciones.

BUENO REGULAR MALO

Brat designs comenzó el desarrollo de «Breed» hace algo más de dos años. Es el primer juego de la compañía pero, desde que comenzaron a concretarse las pautas de su diseño, estaba claro que se trataba de un proyecto ambicioso. Básicamente: un juego de acción, con una ambientación futurista, en el que el jugador controlase un comando de soldados con acceso a un amplio arsenal, entre armas y vehículos. Todo ello, envuelto en un entorno gráfico atractivo y muy diverso.

Los objetivos iniciales, las expectativas que en su momento se despertaron para completar este título se están cumpliendo, al parecer, según lo previsto. Ahora bien, ¿son tales expectativas tan impresionantes actualmente? El tiempo no perdona y tememos que quizá sus principales reclamos hayan perdido algo de fuelle frente a juegos de reciente aparición.

### Espacio vital

Es el año 2600. La humanidad vive una época de plenitud que le ha permitido establecerse más allá del sistema solar, explorar y colonizar otros planetas. Esto, claro, no podría durar mucho. Una nueva y agresiva raza alienígena llamada Breed entra en escena, atacando las colonias de nuestra civilización. De la devastadora batalla contra los invasores sólo una nave logra regresar a la Tierra.

El combate ha generado la subida del nivel del mar y el planeta ha quedado anegado, casi por completo, por las aguas. Desde la órbita del planeta, nuestra nave tendrá enfrentarse a las fuerzas alienígenas, abrumadoramente superiores.

### Táctica de guerrillas

Las misiones consistirán en incursiones de pequeños grupos de soldados hacia los centros neurálgicos del enemigo. Aunque más adelante el sabotaje dará paso a ataques directos o a misiones en las que deberemos encontar supervivientes o defender una unidad aliada que requiera nuestra ayuda. En función de la misión podremos tomar el control de cualquiera de los miembros –especializados en distintas tareas– del comando. Ya sea a pie, o controlando diversos vehículos aéreos o terrestres, como cazas, naves de asalto, tanques, vehículos de transporte de tropas o jeeps entre otros. Cada ve-

### ¿Sabías que...

...el sonido y la banda sonora es de Nathan McCree, quien también las compuso en las tres primeras entregas de «Tomb Raider»?

Los tres tripulantes del tanque se ocuparán de las ametralladoras. La torreta está a nuestro cargo.

En el tutorial aprenderemos a controlar todos los vehículos de «Breed».

A veces tendremos que despejar la zona, para que el comando pueda desembarcar.

hículo tiene interesantes cualidades y limitaciones que amplian las posibilidades del juego en su faceta táctica y también podremos utilizar parte del arsenal enemigo. Para todo ello el control del juego es una de sus mejores cualidades, aunque a veces puede haber sido simplificado en exceso.

Técnicamente es un título, ante todo, sólido. No resulta tan innovador en cuanto a gráficos como se anunciaba, pero su calidad es buena, y la música, sensacional.

«Breed» divertirá desde el principio. Puede que no llegue a las más altas cotas, pero ofrecerá acción en distintas y variadas formas.

**S.T.M.**



## A qué se parece...

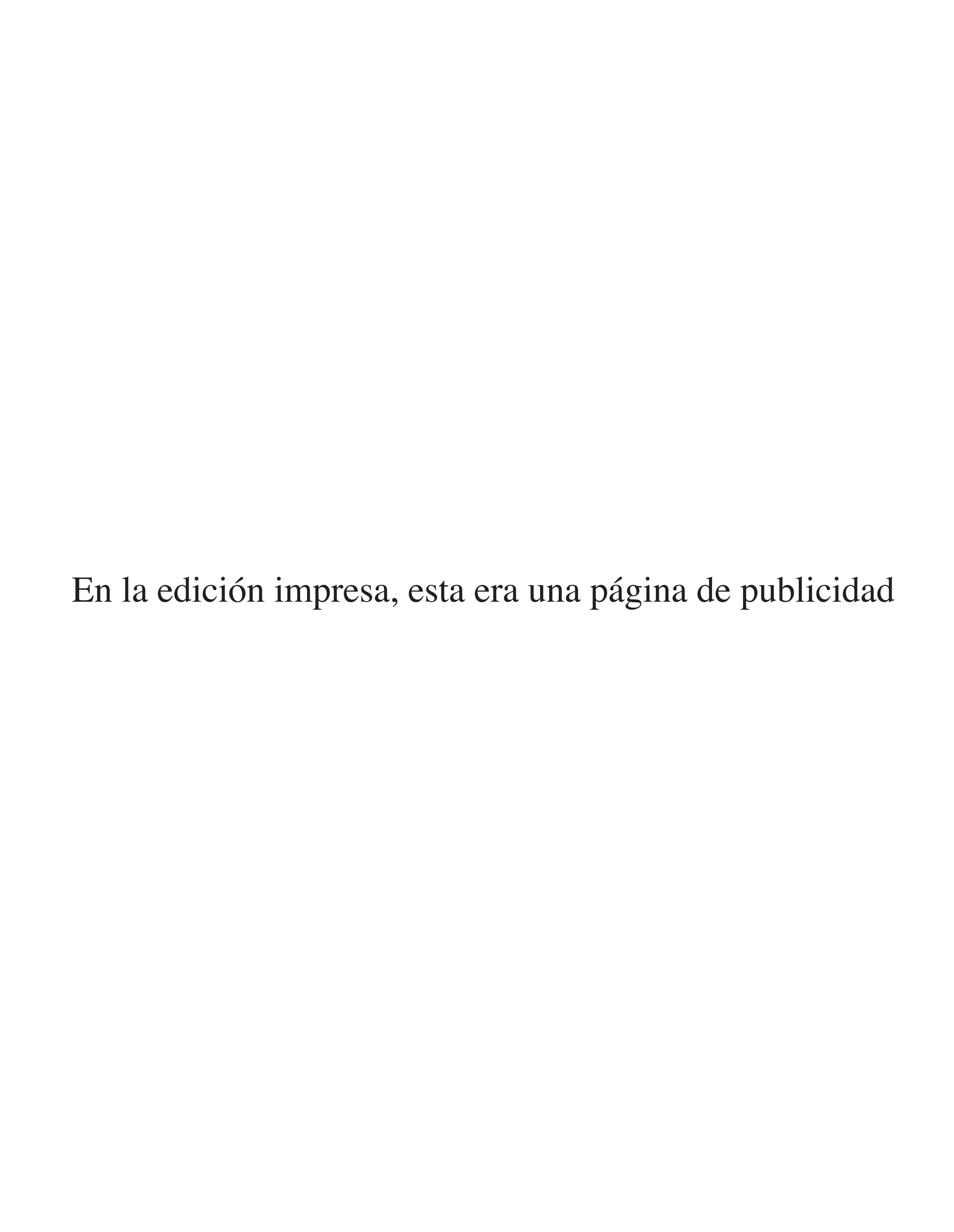


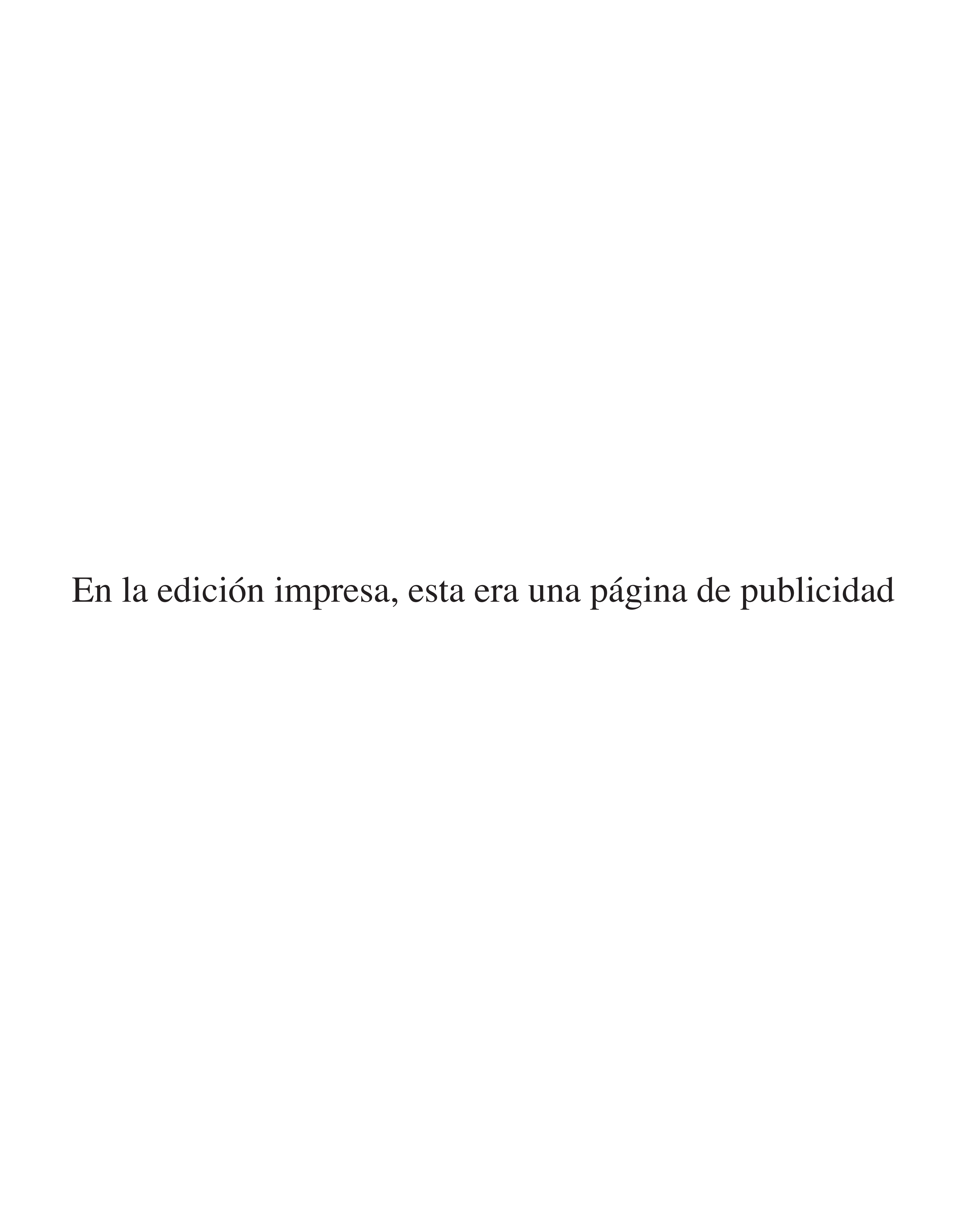
El exotismo de los escenarios interiores y exteriores resulta similar a los de «Unreal 2».



La amplia interacción con vehículos futuristas de todas clases recuerda a «C&C Renegade».

▶En preparación:
**PC, XBOX**
▶Estudios/Compañía:
**BRAT DESIGNS/CDV**
▶Género:
**ACCIÓN**
▶Localización:
**SÍ (textos)**
▶Fecha de lanzamiento:
**AGOSTO 2003**
▶Página web:
***www.breedgame.com***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad


1



2



3



4

# EL FUTURO SEGÚN LUCASARTS

## Retorno a los orígenes

**Tras centrarse durante los dos últimos años en Star Wars, LucasArts ha decidido dar un golpe de timón a su trayectoria, retomando sus series míticas, y volviendo la vista hacia el mercado de los compatibles.**

En sus veintiún años de vida, LucasArts ha superado muchas etapas. Fundada en 1982 con el nombre de Games Group, durante su primera década se centró en programar juegos para ordenadores, sin olvidarse de las principales consolas de 8 y 16 bit. A principios de los noventa, gracias a sus míticas aventuras gráficas, se convirtió en la compañía más popular del momento. Pero llegó el "boom" de PlayStation, y el estreno de la nueva trilogía cinematográfica, comenzando el paulatino alejamiento del PC. Sus juegos sobre el Episodio I, como «La Amenaza Fantasma» o «Star Wars: Racer» no alcanzaron el éxito esperado. LucasArts achacó el fracaso a la decisión de crear títulos basados en las mismas situaciones de las películas.

La llegada de las consolas de 128 bit, y el Episodio II, marcan otro cambio de rumbo. LucasArts se convierte en una compañía consolera, y muchos de sus nuevos juegos no son convertidos a PC. Durante 2001 y 2002 todo su catálogo se centra en juegos con la licencia "Star Wars". De nuevo, las ventas dejan mucho que desear. «Star Wars: Jedi Starfighter» o «Star Wars: Bounty Hunter» son poco valorados por su desarrollo previsible y poco emocionante. Curiosamente, es en su escaso catálogo de PC, con títulos como «Jedi Outcast» y «Star Wars: Battlegrounds», donde obtiene los mejores resultados.

Es evidente que nadie le puede negar al imperio Lucas su capacidad para enfrentarse a las adversidades, lo que se traduce en una nueva estrategia para sus futuros lanzamientos. En primer lugar, vuelve a ser una compañía eminentemente de PC. Tras dos años de sequía aventurera, se ha propuesto relanzar el género y volver a sus orígenes, y rescatar series míticas, cuyas continuaciones están siendo creadas por grupos de programación internos. Por último, seguirá recurriendo a grupos externos para crear sus juegos de "Star Wars", con el "pequeño detalle" de que, esta vez, se trata de los mejores: Raven, Bioware y Sony Online. Parodiando a Yoda: "El futuro brillante es".

### EL IMPERIO LUCAS CONTRAATACA

Basta con echar un vistazo a los títulos mencionados, para darse cuenta de que el camino trazado está bien asfaltado. PC y Xbox son, según LucasArts, las máquinas del futuro, reservando los títulos con menos "requisitos gráficos" para PS 2. El rol se perfila como el género estrella, pero lejos de olvidarse de los géneros minoritarios, la aventura y los simuladores de vuelo van a tener una presencia notable en el futuro catalogo de la compañía. El único borrón de la lista es la ausencia de títulos de estrategia, género al que, casi, habían tomado la medida con «Star Wars: Battlegrounds».

Ha sido una larga travesía del desierto pero, como hace una década, cuando los monos de tres cabezas y los tentáculos merodeaban por nuestros monitores, LucasArts ha tomado la senda de la innovación y muy pronto estará en lo más alto de las preferencias de los jugadores. Los que hemos seguido su trayectoria desde los primeros años, nos alegramos. Bienvenida de nuevo. ►►

### EL REGRESO DE SERIES MÍTICAS

**1. Sam & Max II** Son, quizá, los investigadores más surrealistas que se pueda imaginar. Pero la pareja más loca de los videojuegos vuelve al PC con un título que renueva su tecnología y promete un guión desternillante. **2. Full Throttle 2** El motorista Ben siempre ha sido uno de nuestros personajes favoritos. La revolución que supuso en su día «Full Throttle» quiere reverdecer laureles. **3. Secret Weapons over Normandy** Aunque parezca mentira, LucasArts hizo simuladores. Y muy buenos. Si «Secret Weapons of the Luftwaffe» te gustó, no te pierdas su continuación. **4. Jedi Academy** Más conocida, por ser cercana en el tiempo, la serie «Jedi Knight» promete ofrecer el mejor título de la saga.

# LOS JUEGOS DE STAR WARS

## Por supuesto, «Star Wars» es la gran joya. Y aunque sus juegos no siempre han sido los mejores, sí gozan de una legión de fans.

Desde que en 1991 LucasArts recuperó la licencia "Star Wars", hasta entonces en manos de Broderbund, sus incursiones en una galaxia muy, muy lejana, han sido constantes. Pero es mejor olvidarse de todo lo visto hasta el momento, porque lo que nos espera es sencillamente brutal.

La apuesta de esta temporada tiene un género estrella: el rol. LucasArts ha contratado a los mejores compañías roleras del mundo, en versión para un jugador –Bioware– y multijugador –Sony Online–, y los resultados prometen ser de verdad insuperables.

### STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

▸**Rol**
▸**PC, Xbox**
▸**Julio (Xbox)/Otoño (PC).**

No sabemos qué oscuro poder Jedi ha manipulado las mentes de los directivos de LucasArts para, después de veinte años sin crear un juego de rol, anunciar tres en el mismo año. Bioware, autores de la saga de «Baldur's Gate» y de «Neverwinter Nights», se han encargado de diseñar el primer juego de rol en 3D inspirado en el universo Star Wars. Ambientado 4000 años antes de la trilogía original, los Siths, jedis renegados, se cuentan por miles, y han puesto contra las cuerdas a la orden Jedi. El protagonista, un jedi dispuesto a recuperar la supremacía de la orden, puede ser personalizado tanto en su aspecto o raza como en sus atributos. Al principio sólo existirán tres profesiones: soldado, explorador y contrabandista, pero al ganar en experiencia podremos convertirnos en Jedis. Disponemos de una nave propia que podremos personalizar, y se unirán a nosotros hasta tres aliados –humanos, droides, wookies–, que combatirán a nuestro lado. El combate es una evolución de sistema utilizado en «Neverwinter Nights», es decir, peleas con láser y blasters en tiempo real, pero con la posibilidad de realizar una pausa y transmitir órdenes a los miembros del grupo, usar magias, o cambiar de arma. La "magia", en este caso, son los 44 poderes Jedi, divididos en tres grupos: ofensivos, defensivos y acumulativos. Las armas son las típicas en los juegos de Star Wars, con la novedad de que será el jugador el que construya su propio sable láser, usando los cristales que irá encontrando a lo largo del juego. Según su tipo, la espada será más o menos afilada, o más o menos resistente.

El grupo tendrá que recorrer varios planetas, desde las verdes junglas de Dantooine, hasta los inhóspitos paisajes de árboles gigantes del hogar de los wookies, Kashyyyk, o las ardientes dunas



**La elección de Bioware** como responsables de «Knights of the Old Republic» no ha sido una casualidad.



**Los jugadores más exigentes** con los detalles no podrán encontrar nada fuera de lugar en el juego de Bioware.



**La combinación** de turnos y tiempo real es un elemento básico en el diseño de «Knights of the Old Republic».

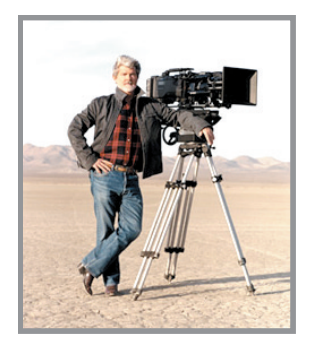
## LA NUEVA BASE REBELDE

**Durante los dos últimos años, el imperio Lucas ha emprendido una profunda reestructuración. El primer paso se produjo en el año 2001, cuando anunció el "leasing" de más de 100.000 m² de suelo edificable, en El Presidio, a tan sólo unos metros del famoso puente de San Francisco.**

La intención de George Lucas es crear el Centro de las Artes Digitales Letterman, un enorme megacomplejo creativo que dará cobijo a todas sus compañías. El proyecto ha tenido que ser remodelado en varias ocasiones debido a la presión de los ecologistas, que se encadenaron a la entrada para restringir algunas edificaciones. Finalmente, y aunque con retraso, el Centro de las Artes Digitales está en marcha. Para optimizar las nuevas instalaciones, George Lucas ha reorganizado profundamente Lucasfilm. Gordon Radley, presidente durante más de 17 años, ha dejado el cargo, siendo relevado por Micheline Chau. El cambio afecta también a todas las compañías –ILM, Skywalker Sound, LucasArts Entertainment, Lucas Licensing and Lucasfilm Ltd–, que pierden parte de su independencia para trabajar como una única empresa. La intención de Lucas es que cada una de ellas se aproveche del resultado de las demás. En el caso de LucasArts, sus futuros juegos incorporarán efectos visualescreados por ILM, y sonoros realizados por Skywalker Sound.







**George Lucas, inventor del "merchandising" y precursor de los videojuegos, está dispuesto a conseguir que la tercera década de su compañía, LucasArts, sea la más exitosa de toda su historia.**



**La ambientación** se mostrará insuperable en el título que Bioware está desarrollando para LucasArts.

de Tatooine. Tendremos que visitar diversas ciudades y asentamientos, en donde nos encargarán variadas misiones. Muchas de ellas serán opcionales, y otras incluirán divertidos minijuegos, como las carreras de motos del pantano, combates espaciales desde la torreta láser de la nave, y un juego de cartas coleccionables llamado Pazzak. Al contrario que «Neverwinter Nights», «Star Wars: KotOR» no dispondrá de modo multijugador. Las versiones de Xbox y PC serán idénticas, pero esta última ha sido optimizada para adaptar la interfaz al teclado y ratón.





**El motor gráfico** permite contemplar al máximo detalle escenarios de gran calidad y criaturas realmente exóticas.

## STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED

- **Rol Online.**
- **PC**
- **Otoño 2003.**

«EverQuest» es, sin duda, el juego de rol online más popular, hoy por hoy. Sus creadores, Sony Online, están dispuestos a romper moldes con «Star Wars: Galaxies». El medio millón de usuarios registrados, cuando aún faltan unos meses para que esté terminado, abruma. El sueño de cualquier aficionado a la saga se hace realidad: la posibilidad de viajar a una galaxia muy, muy lejana, encarnarse en cualquiera de las ocho especies disponibles, y adoptar una profesión –granjero, soldado imperial, contrabandista, caza-recompensas y así hasta treinta– y vivir las mismas aventuras que los protagonistas de las películas. En los más diez mundos persistentes disponibles, cada uno de ellos con 250 kilómetros cuadrados de extensión, miles de jugadores se enfrentarán en misiones aleatorias, acordes con sus habilidades y misiones globales que implican la participación de centenares de jugadores. Éstos se podrán agrupar en bandas de 20 miembros, que serán reconocidos "universalmente" como una única entidad, y en asociaciones de 500 jugadores, según su profesión, nacionalidad, habilidades, etc.

La mayoría de las misiones implican acabar con un monstruo en un planeta remoto, detener a unos bandidos, o encontrar una valiosa reliquia; pero otras requerirán la cooperación entre jugadores para resolver puzzles o combatir a ejércitos completos. También existen "mapas de batalla" en donde varios ►►

**BIOWARE, AUTORES DE «BALDUR'S GATE»** Y DE «NEVERWINTER NIGHTS», SE HAN ENCARGADO DE DISEÑAR EL PRIMER JUEGO DE ROL EN 3D INSPIRADO EN "STAR WARS"

## JUEGOTECA: STAR WARS

- STAR WARS. 1991. Arcade. NES.
- THE EMPIRE STRIKE BACK. 1991. Arcade. NES.
- STAR WARS. 1992. Arcade. Super Nintendo.
- X-WING. 1993. Simulador de combate espacial. PC, Mac.
- X-WING: IMPERIAL PURSUIT (Expansión). 1993. Simulador de combate espacial. PC, Mac.
- X-WING: B-WING (Expansión). 1993. Simulador de combate espacial. PC, Mac.
- SUPER EMPIRE STRIKES BACK. 1993. Arcade. Super Nintendo.
- REBEL ASSAULT. 1993. Arcade. PC, Mac, Sega CD, 3DO.
- TIE FIGHTER. 1994. Simulador de combate espacial. PC, Mac.
- TIE FIGHTER: DEFENDER OF THE EMPIRE (Expansión). 1994. Simulador de combate espacial. PC, Mac.
- STAR WARS SCREEN ENTERTAINMENT. 1994. Salvapantallas. PC, Mac.
- SUPER RETURN OF THE JEDI. 1994. PC, Super Nintendo, Gameboy.
- DARK FORCES. 1995. Arcade 3D. PC, Mac, Playstation.
- REBEL ASSAULT II. 1995. Arcade. PC, Mac, Playstation.
- SHADOWS OF THE EMPIRE. 1996. Arcade. PC, Nintendo 64.
- YODA HISTORIES. 1997. Aventura. PC, Gameboy Color.
- X-WING VS. TIE FIGHTER. 1997. Simulador de combate espacial. PC.
- X-WING VS. TIE FIGHTER: BALANCE OF POWER (Expansión). 1997. Simulador de combate espacial. PC.
- JEDI KNIGHTS: DARK FORCES 2. 1997. Arcade 3D. PC.
- MASTERS OF TERAS KASI. 1997. Arcade de lucha. PlayStation.
- JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH (Expansión). 1998. Arcade 3D. PC.
- STAR WARS: REBELLION. 1998. Estrategia. PC.
- STAR WARS: BEHIND THE MAGIC. 1998. Enciclopedia interactiva. PC.
- STAR WARS: ROGUE SQUADRON. 1998. Arcade. PC, Nintendo 64.
- X-WING ALLIANCE. 1999. Simulador de combate espacial. PC.
- STAR WARS: EPISODIO I RACER. 1999. Arcade de carreras. PC, Sega Dreamcast, Nintendo 64, Power Mac, Gameboy Color.
- STAR WARS: EPISODIO I. LA AMENAZA FANTASMA. 1999. Aventura. PC, PlayStation.
- STAR WARS: EPISODIO I. INSIDER´S GUIDE. 1999. Enciclopedia Interactiva. PC, Power Mac.
- STAR WARS: FORCE COMMANDER. 2000. Estrategia. PC, Power Mac.
- JEDI POWER BATTLES. 2000. Arcade. PlayStation, Sega Dreamcast, Gameboy Advance.
- STAR WARS: DEMOLITION. 2000. Arcade de vehículos. Sega Dreamcast, PlayStation.
- STAR WARS: EPISODIO I. BATTLE FOR NABOO. 2000. Arcade. PC, Nintendo 64.
- STAR WARS: OBI WAN'S ADVENTURES. 2000. Arcade. Gameboy Color.
- STAR WARS: STAR FIGHTER. 2001. Arcade espacial. PC, PlayStation 2, Xbox.
- STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS. 2001. Estrategia. PC, Mac.
- STAR WARS: ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER. 2001. Arcade espacial. GameCube.
- STAR WARS: OBI WAN. 2001. Arcade. Xbox.
- STAR WARS: RACER REVENGE. 2002. Arcade de carreras. PlayStation 2.
- STAR WARS: JEDI STARFIGHTER. 2002. Arcade espacial. PlayStation 2, Xbox.
- STAR WARS: JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST. 2002. Arcade 3D. PC, Mac, GameCube, Xbox.
- STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS. CLONE CAMPAIGNS (Expansión). 2002. Estrategia. PC, Mac.
- STAR WARS: THE CLONE WARS. 2002. Arcade. Gamecube, Playstation 2, Xbox.
- STAR WARS: BOUNTY HUNTER. 2002. Arcade 3D. PlayStation 2, GameCube.
- STAR WARS: EPISODIO II. EL ATAQUE DE LOS CLONES. 2002. Arcade. Gameboy Advance.
- STAR WARS: THE NEW DROID ARMY. 2002. Arcade. Gameboy Advance.

X-WING

LA AMENAZA FANTASMA



**La selección del bando**, rebeldes o Imperio, es otra de las muchas opciones del título de Sony Online.



**Un mundo persistente online** era casi lo único que faltaba en el popular universo de "Star Wars".

clanes pueden enfrentarse entre sí, para ganar prestigio. Los combates están basados en armas láser de largo alcance, pero los jugadores más habilidosos podrán convertirse en Jedis, y empuñar una espada láser. El juego tiene lugar en la misma línea temporal que la trilogía clásica, por lo que habrá que posicionarse en uno de los bandos –imperial, rebelde o neutral– y atenerse a las consecuencias. Personajes y lugares clave de las películas, como Darth Vader o el Palacio de Jabba, aparecerán en muchas misiones.
En esta primera versión, los jugadores podrán comprar casas, establecimientos y vehículos terrestres. Los desplazamientos entre planetas se llevarán a cabo de forma automática, usando naves de transporte civil. Sin embargo, en la primera expansión se incorporará la venta de naves individuales, abriendo nuevas opciones en forma de viajes interactivos, contrabando, comercio de mercancías y, sobre todo... ¡combates espaciales! Se cierra así el círculo que nos permitiría vivir una plena experiencia Star Wars. El acabo técnico del juego promete estar a la altura, gracias al soporte DirectX 9 y los últimos efectos gráficos Píxel y Vertex Shader. Aunque, para los jugadores europeos, el Lado Oscuro es poderoso –no se han confirmado los servidores europeos, ni la cuota mensual–, teniendo en cuenta la enorme experiencia de Sony Online en el rol multjugador, mucho tendrían que torcerse las cosas para no encontrarnos ante un hito.

«Rainbow Six», en el que un comando de soldados clon deberá cumplir diversas misiones en ambientes hostiles, coordinando las acciones entre los distintos miembros.
«Star Wars: Republic Commando» utilizará el gráficamente espectacular motor de «Unreal II», por lo que resultará de lo más interesante comprobar su detalle gráfico, en relación a títulos diseñados "con el motor de la competencia", como será, claro está, «Jedi Academy», del que hablamos a continuación.

**MEDIO MILLÓN DE USUARIOS YA SE HAN REGISTRADO** PARA JUGAR A «STAR WARS: GALAXIES», PESE A QUE TODAVÍA FALTAN ALGUNOS MESES PARA SU LANZAMIENTO



**Si soñaste ser un wookie** tendrás tu oportunidad de hacerlo realidad en el juego que Sony Online tiene ya casi a punto. Todas las razas conocidas, y también algunas nuevas, están presentes en «Star Wars: Galaxies».

## STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

- **Acción**
- **PC, Xbox**
- **Verano de 2004**

Alejándose un poco del estilo "luminoso" que caracteriza habitualmente a sus juegos, LucasArts se apunta a la moda del "survival horror", aunque dicho entre comillas, pues todavía es muy poco lo que se conoce sobre «Republic Commando».
En el vídeo que pudimos ver en el pasado E3 –lo único que se ha mostrado del proyecto, hasta la fecha–, una tropa de élite de soldados clon lucha contra un enjambre de geonosianos, en una ambiente opresivo y plagado de sangre. Todo apunta a que nos encontramos ante un juego en el que predomina acción táctica en primera persona, al más puro estilo

## JEDI KNIGHT III: JEDI ACADEMY

- **Acción**
- **PC, Xbox**
- **Otoño de 2003**

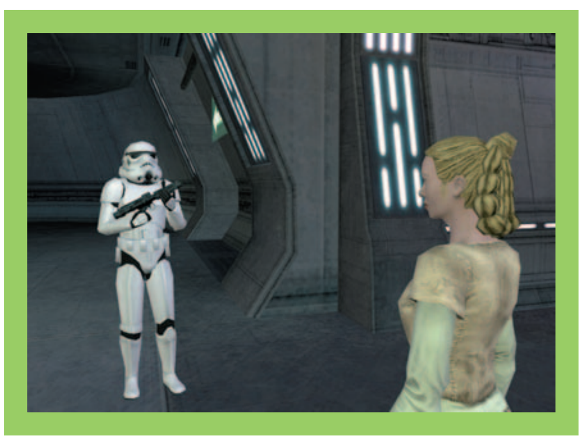
Ha sido un secreto a voces durante los últimos meses: «Jedi Knight III», oficialmente conocido con el nombre de «Jedi Academy», ya está en producción. Tras el fenomenal «Jedi Outcast», Raven ha demostrado sentirse como pez en el agua diseñando arcades en primera persona basados en el universo Star Wars. La satisfacción es mutua, pues LucasArts también aprecia el dominio de Raven en el diseño de niveles y su capacidad para integrar la acción con una buena historia. Las novedades, en esta tercera parte, son prometedoras. Por primera vez, en lugar de controlar a Kyle Katarn –ahora convertido en profesor de la



**La configuración** al detalle de las características físicas del avatar que escojamos en el mundo online, es otra posibilidad en «Galaxies». Todo el universo de "Star Wars" estará a tu disposición para hacer lo que quieras.

Academia Jedi–, somos un anónimo aprendiz que busca abrirse camino en la Fuerza. Este detalle es importante porque, simulando a un juego de rol, podremos crear al personaje desde cero: raza, tipo y color del vestuario, peinado y, lo mejor de todo, sus armas. En «Jedi Academy» el sable tendrá prioridad. Los combates dispondrán de muchos más movimientos y técnicas de lucha, pues será posible manejar dos espadas al mismo tiempo, o un sable de doble hoja, como el de Darth Maul. Pero no creas que el proceso será coser y cantar: antes tendrás que superar diversas misiones en la Academia y, en calidad de padawan, tendrás que acompañar a diversos maestros jedi y echarles una mano en el cumplimiento de sus misiones. Como es tradición en esta saga, el jugador tendrá la posibilidad de pasarse al Lado Oscuro. Raven ha prometido mapas el doble de grandes, inspirados en planetas "clásicos" como Yavin 4 o Tatooine, misiones opcionales en función de las habilidades de cada Jedi, y combates contra un mayor número de enemigos simultáneos. Y, eso sí, los modos multijugador son por el momento una incógnita.

Desde el punto de vista técnico, aunque en un principio se especuló con la posibilidad de usar el motor de «Doom 3», finalmente se ha usado el de «Quake III». Suena a ligera decepción, pero el gran nivel gráfico que puede verse en las pantallas del juego, y la tranquilidad que da el saber que no será necesario un ordenador de la NASA para ejecutarlo, prometen hacernos olvidar estas cuestiones, cuando el sable láser comience a girar sobre nuestras cabezas. ►►



**La interacción con los personajes** es, por supuesto, un aspecto vital si queremos evolucionar en nuestras habilidades.



**La elección de raza** en «Jedi Academy», mediante un editor, es un apartado al que se ha dado gran relevancia.



## ¿Sabías que...

...Mark Hamill, el famosísimo Luke Skywalker de "Star Wars", puso la voz del villano Ripburger en «Full Throttle»?

## ¿QUÉ FUE DE...?

**Algunos de los títulos más emblemáticos en la historia de la compañía tienen detrás nombres que han sido tan o más conocidos que sus desarrollos. Sin embargo, el tiempo ha deparado que muchos de estos genios de los videojuegos hayan desaparecido de la plantilla de LucasArts.**

**LAWRENCE HOLLAND**
►JUEGOS: **Battlehawks 1942, Their Finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe, saga de X-wing.**
Después de trabajar para LucasArts durante 15 años, Lawrence Holland y su equipo, Totally Games, se marcharon a Activision, en 1999. Allí programaron «Star Trek. Bridge Commander», un complejo simulador espacial de escaso éxito. Hace unos meses han vuelto con LucasArts para programar «Secret Weapons over Normandy».

**JUSTIN CHIN**
►JUEGOS: **Dark Forces, Jedi Knight**
Aunque no es un programador muy conocido, Justin Chin trabajó en varios juegos de la casa antes de diseñar «Jedi Knight». Salió de LucasArts en 1999 para fundar Infinite Machines. A pesar de tener dos títulos en proyecto la compañía desapareció, y nada más se ha vuelto a saber de ellos.

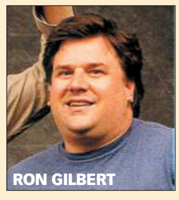
**RON GILBERT**
►JUEGOS: **Maniac Mansion, Indiana Jones y la Última Cruzada, Monkey Island I y II.**
En la cúspide de su fama, tras terminar «Monkey Island II», en 1992, Ron Gilbert abandonó LucasArts para diseñar juegos educativos para niños. Fundó la compañía Humongous Entertainment y creó varias sagas de aventuras infantiles. En 1997 fundó otra compañía, Cavedog, donde diseñó el superéxito «Total Annihilation». Su continuación, «Kingdoms», fue un rotundo fracaso, lo que motivó el cierre de la compañía. En la actualidad Ron Gilbert trabaja en Hulabee Entertaiment, diseñando páginas web con contenido para niños y aventuras educativas, como «MOP & Dreadly» y «Ollo».

**TIM SCHAFER**
►JUEGOS: **Monkey Island I y II, Day of the Tentacle, Full Throttle, Grim Fandango.**
Pese a que, con «Full Throttle» y «Grim Fandango», Tim Schafer tuvo libertad absoluta para desarrollar sus ideas, decidió abandonar LucasArts en 1999. En 2001 fundó la compañía Double Fine, y está desarrollando la aventura de acción «Psychonauts», para Xbox.

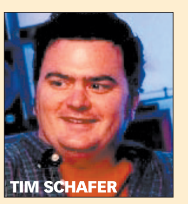
LAWRENCE HOLLAND



JUSTIN CHIN



RON GILBERT



TIM SCHAFER

# NUEVAS AVENTURAS

## Prácticamente –con permiso de Sierra– LucasArts inventó la aventura moderna. Ahora, ha llegado el momento de renovarla.

En raras ocasiones, podemos encontrar una simbiosis más perfecta entre un género y una compañía. LucasArts convirtió las aventuras gráficas en un fenómeno de masas. A cambio, se consagró como compañía. Ya han pasado tres años desde el lanzamiento de «La Fuga de Monkey Island», un título que no recibió el tratamiento que merecía, al dotarlo de un presupuesto limitado y un tiempo de realización ridículo. Pero Simon Jeffery y compañía han hecho examen de conciencia y se han propuesto resucitar sus series míticas. Para sorpresa de todos, las elegidas han sido dos de sus aventuras menos conocidas.

### FULL THROTTLE II: HELL ON WHEELS

▸PC, PS2, Xbox
▸Dic. 2003/Enero 2004

En un futuro no demasiado lejano, la ley y el orden han sido sustituidos por "el código del asfalto". Ben el motero y su banda de motoristas, los Polecats, siguen la pista de una banda rival, los Hound Dogs, a la que acusan de destruir las autopistas y, en definitiva, el medio de vida de los Polecats. Pero enseguida descubrirán que la amenaza va mucho más allá de una disputa entre bandas, pues una serie de asesinatos amenazan con cerrar la fábrica de motocicletas Corley. Ben pedirá ayuda a viejos conocidos de la primera parte, como su mentor, el Padre Torque, o Maureen, heredera del imperio Corley, con el único objetivo de desenmascarar la conspiración.

LucasArts vuelve a dar una nueva vuelta de tuerca al género, al diseñar una aventura de acción en 3D que también saldrá para todas las consolas. Aunque, para avanzar en la trama, habrá que hablar con más de 50 personajes y resolver puzzles, las peleas barriobajeras y las carreras de motos se sucederán a lo largo de los 35 niveles diferentes, en más de 20 escenarios: un garaje de camiones, una refinería petrolífera, o un cementerio de aviones, entre otros. Ben podrá usar más de 40 armas diferentes –sillas, botellas, cadenas, y hasta una guitarra– y participar en peleas multitudinarias entre bandas. Aunque, gráficamente, el juego aún está muy verde, a «Full Throttle» le sobra estilo. Si la mezcla de acción y aventura consigue atraer al






**En «Full Throttle 2» Ben podrá personalizar su moto** y usarla para competir en multitud de carreras.



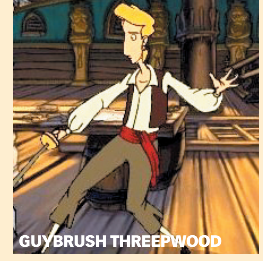
**Las peleas entre bandas** son constantes en el juego. Menos mal que tenemos a nuestra disposición más de 40 armas...

### ¿Sabías que...

...un retraso en «Monkey Island» obligó a cumplir fechas con turnos de noche para empaquetarlo, y Ron Gilbert se unió y metió billetes de dólar firmados, en algunas cajas?

## PERSONAJES INOLVIDABLES

**Las compañías de videojuego**s más populares son conocidas por una virtud especial que la hace siempre reconocible por el gran público, y la identifica plenamente. Por ejemplo, id Software lo es por la innovación gráfica que siempre han supuesto sus motores 3D; EA Sports, lo es por la fidelidad a las licencias oficiales de los distintos deportes mayoritarios...
En el caso de LucasArts, no tenemos más remedio que quedamos con el carisma de los personajes que han protagonizado y protagonizan sus juegos, sobre todo en el género de la aventura.



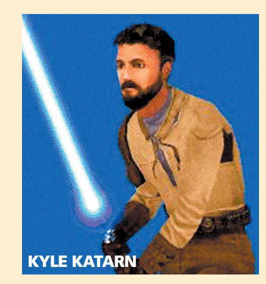

**«Monkey Island»**
El aprendiz de pirata Guybrush Threepwood se enfrenta a los peligros gracias a su habilidad en los duelos de insultos, y la cualidad de aguantar 10 minutos la respiración. Es propenso a ver monos.




**«Monkey Island II»**
Morir mientras intentaba conquistar a la gobernadora Marley, no ha impedido a LeChuck seguir en su empeño. Su tendencia a convertir en esqueleto a todo ser vivo que se le cruza juega en su contra.




**«Maniac Mansion» y «Day of the Tentacle»**
Fruto de un oscuro experimento del Dr Fred, el Tentáculo Morado cobró vida. Aunque nunca mostró interés por los humanos, todo cambió cuando bebió agua contaminada.




**Saga «Jedi Knight»**
Kyle Katarn trabaja para la Alianza Rebelde. Aunque ha renegado de su formación Jedi, tarde o temprano deberá enfrentarse a su destino, y la línea que lo separa del Lado Oscuro será más fina.




**Motos, tipos duros y mucho rock & roll** configuran la esencia de «Full Throttle 2». Y recuerda que tú has de ser el mejor, el más duro y el más rockero.



**¡Por fin, la pareja de detectives** más desquiciada ha vuelto! Una aventura que entusiasmará a los puristas del género.

jugador estándar, quizá nos encontremos ante la ansiada evolución del género, y el punto de partida del renacimiento aventurero. Crucemos los dedos...

## SAM & MAX II: FREELANCE POLICE

▸ **En preparación: PC**
▸ **Primavera de 2004**

Si eres un fan de las aventuras gráficas y has fruncido el ceño al percatarte de la sobredosis de acción de «Full Throttle II», tranquilo, porque LucasArts también tiene algo para ti. Afirmaciones como "Sólo para PC", "manejo con el ratón", o "aventura clásica" seguro que te suenan a música celestial. Pues estás de enhorabuena, pues son palabras que aparecen en la nota de prensa del lanzamiento de «Sam & Max II: Freelance Police». Por desgracia, es lo único que se conoce sobre el juego, pues aún se encuentra en una fase muy temprana de desarrollo.

Su diseñador, Michael Stemmle, es todo un veterano del género: además de trabajar en «Monkey Island» y el primer «Sam & Max», ha creado «La Fuga de Monkey Island».

El juego contará con un motor 3D en tercera persona, pero tanto el sádico conejo Max como el atolondrado perro policía Sam, se manejarán con ratón. Juntos tendrán que coordinar acciones para resolver los más desternillantes casos. ▸▸

**«SAM & MAX II» SERÁ UNA AVENTURA CLÁSICA** QUE CONTARÁ CON UN GUIÓN DESTERNILLANTE, Y UN AIRE A LA SERIE DE DETECTIVES DE LOS OCHENTA, "MIKE HAMMER"



## ¿Sabías que...

...«Maniac Mansion» alcanzó tal popularidad hacia finales de los años ochenta, que se convirtió en un famoso concurso en la televisión americana?



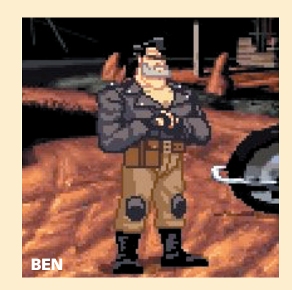
MANUEL CALAVERA

**«Grim Fandango»**
Manny Calavera es un agente de seguros que debe pasar cuatro años de su vida entregando billetes de transporte a ciertos clientes, en función de sus méritos. El pequeño detalle es que está muerto.



SAM & MAX

**Saga «Sam & Max»**
Sam, el perro, y Max, el conejo, son una pareja de detectives que, por separado, acabarían poniendo multas o en la silla eléctrica. Todo cambia cuando trabajan juntos. Sam controla los instintos homicidas de Max, mientras que el conejo le ayuda con sus casos.



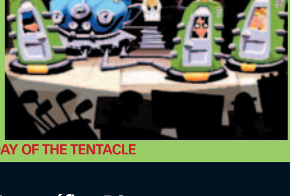
BEN

**Saga «Full Throttle»**
El olor a goma quemada y los vapores del asfalto derretido en mitad del desierto, es el ambiente que le gusta a Ben. Parco en palabras, Ben no duda en meterse en peleas de bar, o participar en carreras suicidas con su moto.

## JUEGOTECA: AVENTURAS

- **THE EIDOLON.** 1985. Aventura. Commodore 64, Atari 800.
- **LABYRINTH.** 1986. Aventura. Commodore 64. Apple II.
- **MANIAC MANSION.** 1987. Aventura gráfica. PC, Amiga, Atari ST, Commodore 64, Apple II, NES.
- **ZAK MCKRAKEN.** 1988. Aventura gráfica. PC, Amiga, Atari ST, Commodore 64.
- **INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA.** 1989. Aventura gráfica. PC, Amiga, Atari ST, Mac, FM Towns, CD TV.
- **LOOM.** 1990. Aventura gráfica. PC, Amiga, Atari ST, Mac, Fm Towns, Super CD.
- **MONKEY ISLAND.** 1990. Aventura gráfica. PC, Amiga, Atati ST, Mac, CD TV, Sega CD.
- **MONKEY ISLAND 2.** 1991. Aventura gráfica. PC, Amiga, Mac.
- **INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS.** 1992. Aventura gráfica. PC, Amiga, Mac.
- **DAY OF THE TENTACLE.** 1993. Aventura gráfica. PC, Mac.
- **SAM & MAX HIT THE ROAD.** 1993. Aventura gráfica. PC, Mac.
- **FULL THROTTLE.** 1995. Aventura gráfica. PC, Mac.
- **THE DIG.** 1995. Aventura gráfica. PC, Mac.
- **THE CURSE OF MONKEY ISLAND.** 1997. Aventura gráfica. PC.
- **GRIM FANDANGO.** 1998. Aventura gráfica. PC.
- **INDIANA JONES Y LA MÁQUINA INFERNAL.** 1999. Aventura. PC, Nintendo 64, Gameboy Color.
- **LA FUGA DE MONKEY ISLAND.** 2000. Aventura gráfica. PC, PlayStation 2, Mac.
- **INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR.** 2003. Aventura. PC, Xbox, PlayStation 2.

MONKEY ISLAND



DAY OF THE TENTACLE

# OTROS TÍTULOS

## La vuelta a un género que hizo grande a la compañía y la apuesta por un estudio de renombre, también tienen hueco en LucasArts.

Hace cinco años, cuando el nuevo presidente de LucasArts, Simon Jeffery, tomó posesión de su cargo, hizo una promesa: "Nuestro objetivo es hacer que el 50% de nuestros juegos no estén basados en Star Wars". Le ha costado, pero al final esa mágica cifra se ha alcanzado.

### ARMED & DANGEROUS

▸Acción
▸PC, Xbox
▸Dic. 2003/Enero 2004

Los juegos humorísticos siempre han sido una seña de identidad de LucasArts... y de Planet Moon, autores de «MDK» y «Giants: Citizen Kabuto». Parece natural que ambas compañías hayan llegado a un acuerdo para crear «Armed & Dangerous», un "shooter" en tercera persona, con los diálogos sarcásticos, marca de la casa.

«Armed & Dangerous» se ambienta en un futuro paralelo. Una banda de "robinhoods" modernos, los Lionhearts, está dispuesta a robar el Libro de Reglas en las mismísimas narices del tirano Rey Forge, pues en él se dice que el Rey será derrocado. El grupo, formado por un topo escocés experto en explosivos, el robot asesino Q1-11, o el émulo de James Bond, Roman, se abrirá paso a tiro limpio, mientras recorren 21 niveles ambientados en regiones heladas, peligrosas montañas plagadas de barrancos, o traicioneros bosques. Fiel al espíritu Planet Moon, las 17 armas serán desternillantes: la Topsy-Turvy, por ejemplo, da la vuelta al planeta para enviar a los enemigos al espacio y después los deja caer desde una altura de 300 kilómetros....

### SECRETS WEAPONS OVER NORMANDY

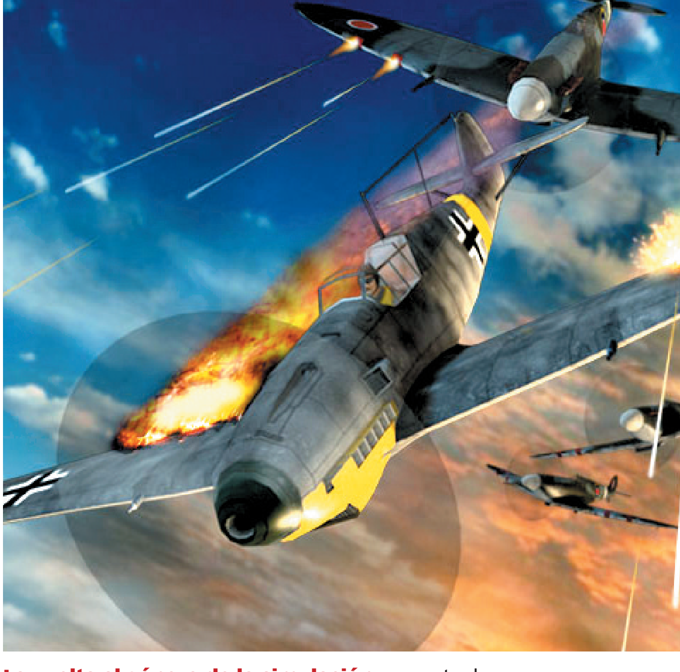
▸Simulador
▸PC, PlayStation 2, Xbox
▸Otoño 2003

Una de las noticias más agradables de la feria E3, ha sido el retorno de Lawrence Holland, el hijo pródigo. Y lo ha hecho con una de sus sagas míticas, «Secret Weapons over Normandy».

Estamos ante un simulador de vuelo de la Segunda Guerra Mundial centrado en los aviones experimentales utilizados por los nazis. A lo largo de 30 misiones, ambientadas en los principales escenarios de la guerra (Europa, el norte de Africa, China, Borneo, India y el Pacífico), pilotaremos más de 20 aviones, incluyendo el bombardero B-17, el clásico P-51 Mustang, o el novedoso Me262, el primer reactor de la historia. En palabras de Holland, han utilizado toda la experiencia vertida en «X-Wing» para crear misiones épicas entrelazadas con un argumento dramático y combates inmersivos. El juego incluye las principales batallas de la guerra: la dramática evacuación de Dunkirk, la campaña "Battle of Britain", la Batalla de Midway, y la Batalla de Normandía, entre otras.

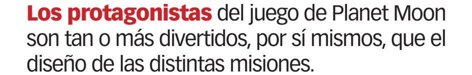
Para hacer las voces de los pilotos japoneses, LucasArts ha contratado al actor ganador de un Oscar, el japonés Mako. Y los ruidos de los motores de los modelos del juego se han grabado de los aparatos originales.

J.A.P.



La vuelta al género de la simulación por parte de LucasArts es un indicativo de que quizás el género no esté tan en declive como parece. Ojalá otras compañías tomen nota.





Los escenarios que se pueden ver en «Armed & Dangerous» heredan de «Giants. Citizen Kabuto» toda su belleza plástica y enormidad .

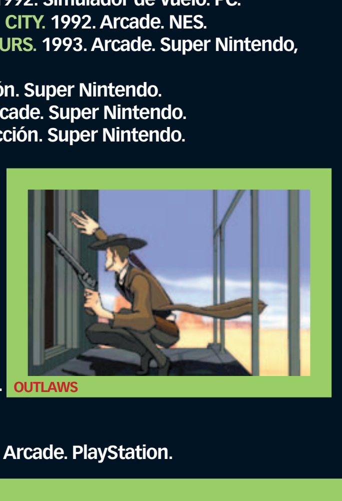
Los protagonistas del juego de Planet Moon son tan o más divertidos, por sí mismos, que el diseño de las distintas misiones.

### JUEGOTECA: OTROS TÍTULOS

•BALLBLAZER. 1984. deporte futurista. Atari 5200, 7800, 800. Commodore 64, Apple II, PC, Amstrad, Spectrum.
•RESCUE ON FRACTALUS. 1984. Simulador de vuelo espacial. Atari 5200, 7800, 800. Commodore 64, Apple II, PC, Amstrad, Spectrum.
•KORONIS RIFT. 1985. Simulador espacial de tanques. Commodore 64, Atari 800.
•PHM PEGASUS. 1986. Simulador naval. Commodore 64, Apple II.
•STRIKE FLEET. 1987. Simulador naval. PC, Commodore 64, Apple II.
•BATTLEHAWKS 1942. 1988. Simulador aéreo. PC, Amiga, Atari ST.
•INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA. 1989. Acción. PC, Amiga, Atari ST, Commodore 64, Spectrum, Gameboy, NES, Megadrive, Master System.
•PIPEDREAMS. 1989. Estrategia. PC, Amiga, Atari ST, Mac, Apple II, Commodore 64.
•THEIR FINEST HOUR: BATTLE OF BRITAIN. 1989. Simulador de vuelo. PC, Amiga, Atari ST.
•NIGHT SHIFT. 1990. Arcade de plataformas. PC, Amiga, Atari ST. Mac.

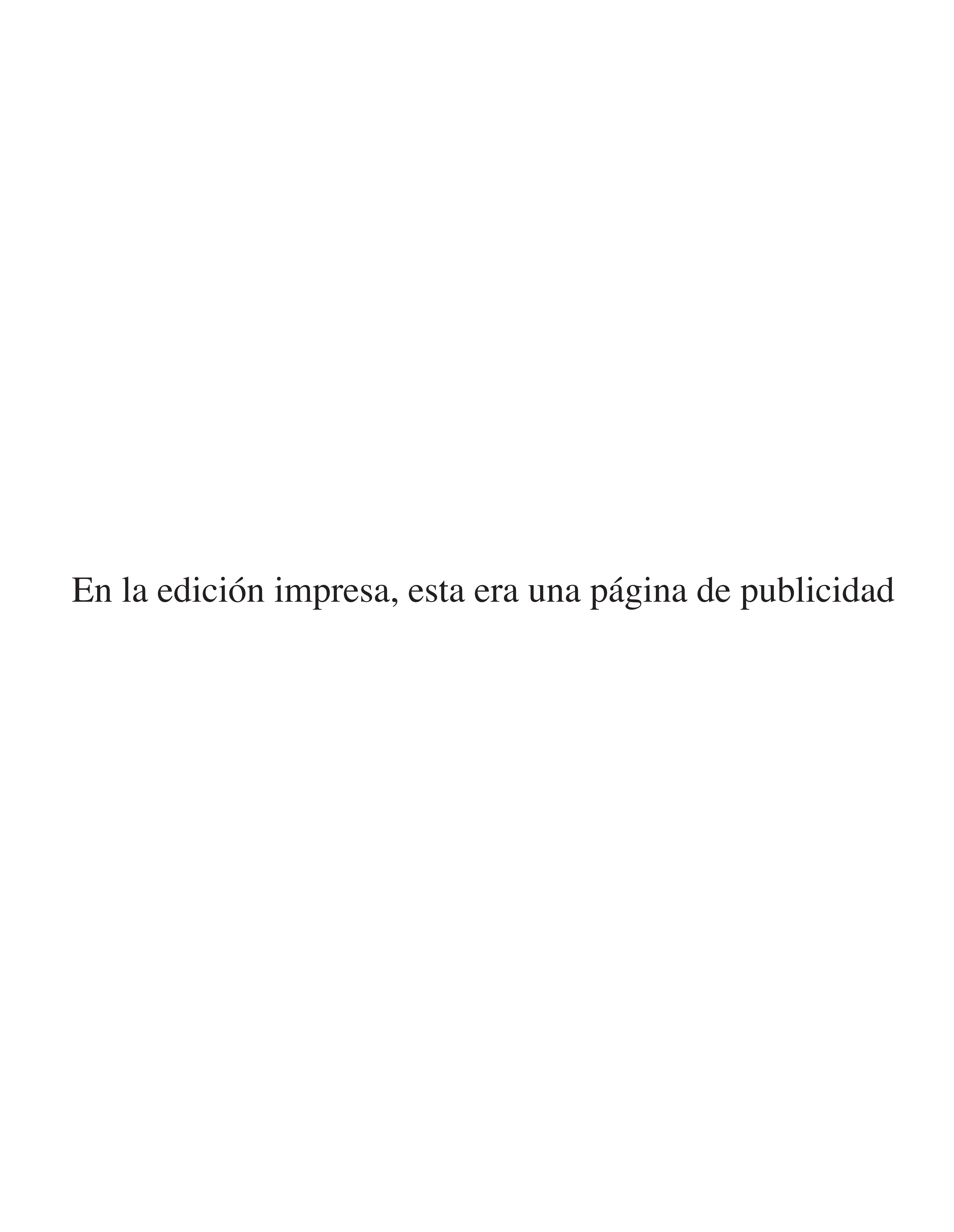
INDIANA JONES

•SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE. 1991. Simulador de vuelo. PC.
•P-38 LIGHTNING (Expansión). 1991. Simulador de vuelo. PC.
•P80 SHOOTING STAR (Expansión). 1992. Simulador de vuelo. PC.
•HE 162 VOLKSJAEGER (Expansión). 1992. Simulador de vuelo. PC.
•DO 335 PFEIL (Expansión). 1992. Simulador de vuelo. PC.
•DEFENDERS OF DYNATRON CITY. 1992. Arcade. NES.
•ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS. 1993. Arcade. Super Nintendo, Sega Megadrive.
•GHOUL PATROL. 1994. Acción. Super Nintendo.
•BIG SKY TROOPER. 1995. Arcade. Super Nintendo.
•METAL WARRIORS. 1995. Acción. Super Nintendo.
•INDIANA JONES & HIS DESKTOP ADVENTURES. 1996. Aventura. PC, Mac.
•AFTERLIFE. 1996. Estrategia. PC, Mac.
•MORTIMER & THE RIDDLES OF THE MEDALLION. 1996. Aventura educativa. PC, Mac.
•BALLBLAZER CHAMPIONS. 1997. Deportivo. PlayStation.
•OUTLAWS. 1997. Arcade 3D. PC.
•HERCS ADVENTURES. 1997. Arcade. PlayStation.



OUTLAWS

NOTA: Algunas de las fotografías y datos contenidos en este artículo son cortesía de LucasArts. www.lucasarts.com



En la edición impresa, esta era una página de publicidad




# KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

LucasArts se ha aliado con Bioware para crear una nueva experiencia de juego en el universo de "Star Wars". «Knights of the Old Republic» es un juego inusual, donde el rol y la acción se dan la mano. Su innovador diseño de acción, combina el tiempo real con la asignación de órdenes en modo pausa, una de las señas más distintivas de Bioware.




# STAR WARS: GALAXIES

Era realmente extraño que LucasArts no se hubiera decidido por el juego online, en los llamados mundos persistentes. Sin embargo, parece que ha elegido el momento más adecuado para ello. La tecnología gráfica ha llegado a un momento en que permite una representación auténticamente virtual de "Star Wars". La alianza con Verant/Sony Online, responsables, entre otros, de la serie «EverQuest», parece asegurar una la solidez en el diseño del juego. Al parecer, los aficionados al rol online y los seguidores de "Star Wars" encontrarán el título que estaban buscando, convirtiéndose en protagonistas de la serie cinematográfica de ciencia ficción más famosa de toda la historia.

# ASÍ TRABAJAMOS

**¿Quieres saber cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.**

## Desde la redacción



Santiago Tejedor

### 3D por la fuerza

La estrategia ha estado vinculada, desde el nacimiento del género, a ciertas fórmulas destinadas a obtener el máximo control sobre muchas unidades. Por ello, el interfaz en los juegos de estrategia solía estar basado en un entorno 2D. Ahora, ya sea por la mayor potencia del PC o, símplemente por lograr una presencia visual más atractiva, el género se ha convertido finalmente al 3D. Probablemente «Rise Of Nations» sea uno de los últimos grandes juegos de estrategia en 2D que veamos. ¿Pero por qué? ¿Es peor un juego por ser en 2D? Yo creo que no. Desearía que distintas formas de entender un género pudieran convivieran.

**LA CUESTIÓN DEL MES**

**En un juego de estrategia, ¿prefieres vencer por la fuerza o usando la diplomacia?**

**Somos jugadores** y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

**Nuestros análisis** son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

**Micromanía no valora** un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

**No analizamos versiones piratas**, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

**Sólo analizamos** versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

**Micromanía elige** un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

**Las sucesivas entregas** de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

**Muchos análisis** harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

**Cada juego es analizado** por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

**En cada análisis** se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

**Cada título se juega** hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

**Cada título se prueba** en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

**La puntuación** se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

## Al detalle

**En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.**

**LA REFERENCIA**
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

**INFOMANIA**
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

## Quién es quién

**Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.**



**JORGE PORTILLO**
Redactor
**Géneros:** Rol, Estrategia.
**A lo que juega:** Rise of Nations, Civilization III, Warcraft III Frozen Throne

**La fuerza es el recurso del incompetente, aunque a veces...**



**ANSELMO TREJO**
Colaborador
**Géneros:** Deportivos, Velocidad, Acción
**A lo que juega:** FIFA 2003, Moto GP 2, Grand Prix 4

**Donde esté una buena invasión que se quiten las mesas de negociación**



**JUAN ANTONIO PASCUAL**
Colaborador
**Géneros:** Aventura, Estrategia, Acción.
**A lo que juega:** Warcraft III Frozen Throne, Silent Hill 2.

**Se puede trabajar en los dos frentes, lo que importa es la victoria.**



**CARLOS MATEOS**
Colaborador
**Géneros:** Rol, Estrategia, Acción.
**A lo que juega:** Neverwinger Nights, Enter the Matrix

**Tengo la debilidad por firmar tratados que luego incumplo.**



**JACOBO MARTÍNEZ**
Colaborador
**Géneros:** Acción, Estrategia.
**A lo que juega:** GTA Vice City, Vietcong, Rise of Nations, Enter the Matrix

**Depende. Si tengo tiempo, negocio; si no lo tengo, invado.**



**RECUADROS**
Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados.




**ALTERNATIVAS**
Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

**TOMA NOTA**
El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.

# Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

**0-29** **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos sa-ques rendimiento al CD en cuestión.

**30-49** **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

**50-69** **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

**70-79** **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

**80-89** **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

**90-100** **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

## JUEGO DEL MES

Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

## JUEGO RECOMENDADO

Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

# En pocas palabras

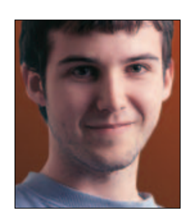


## SÍ nos gusta

- Que el desarrollo de «Tron 2.0», además de recrear el universo de la película con gran fidelidad, sea tan prometedor.
- La combinación entre un sistema de juego de gran profunfidad y la sencillez del interfaz que ofrece «Rise Of Nations»
- Que el mítico personaje de de cómic, «Hulk» de lugar a un, más que digno, juego de acción.
- La sensación de velocidad que nos transmite «MotoGP 2»
- Que «Elite Force II» nos haga sentir dentro de un capítulo de Star Trek.

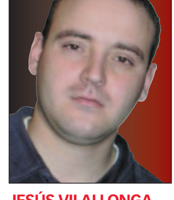
## NO nos gusta

- Que se haya prolongado el retraso de la nueva entrega de «Tomb Raider» hasta... no se sabe cuando.
- Que de la popular serie "CSI" no se haya hecho un juego lo bastante bueno.
- Que un juego con la complejidad de «Chariots Of War» tenga una jugabilidad tan anodina.
- No haber podido disponer aun de una copia de la expansión «Warcraft III: Frozen Zone» para jugar.
- Tener que esperar para apreciar el incremento en la espectacularidad gráfica de los juegos con soporte DirectX9.



**ANTONIO DOPAZO**
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Civilization III, Moto GP 2, GTA Vice City

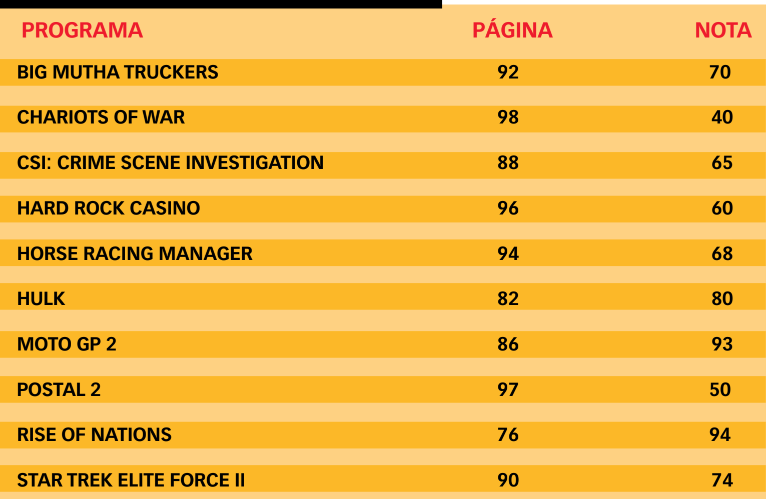
Atacar en todos los frentes y sin descanso es la mejor tactica.

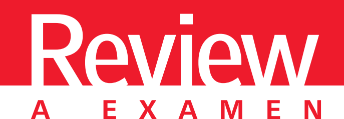


**JESÚS VILALLONGA**
Colaborador
Géneros: Acción, Aventura, Estrategia.
A lo que juega: Enter the Matrix, BloodRayne, Vice City

¿Para qué discutir si podemos solucionarlo a puñetazos...?

# Índice de contenidos






# Rise of Nations

## Un juego para la historia

**Si tienes delirios de grandeza y ansías dominar el mundo... búscate un médico, amigo. Si aún así persisten los síntomas, puedes probar con este juego, una verdadera revelación imprescindible para cualquier aspirante a conquistador.**

La saturación de juegos de estrategia en tiempo real que vive el mercado, unida a la falta de originalidad de los diseñadores nos ha llevado a la situación actual en la que vemos cómo el mismo puñado de ideas son utilizadas una y otra vez. «Rise of Nations» participa de esta tendencia, –en su desarrollo se aprecian fácilmente influencias de las mejores y más famosas series del género, desde «Civilization» hasta «Empire Earth»–, pero lo hace con tal maestría que no sólo no se trata de un juego repetitivo, sino que con él los chicos de Big Huge Games han logrado uno de los resultados más redondos de los últimos tiempos.

### Un mundo de posibilidades

«Rise of Nations» combina en su desarrollo todos los elementos clásicos del género, incluyendo la recolec-

### La referencia



**EMPIRE EARTH**

- **El motor gráfico 3D de «Empire Earth» es más espectacular que el de «Rise of Nations».**
- **En «Rise of Nations» el sistema de juego es más complejo y ofrece más variables.**
- **Ambos juegos poseen un planteamiento muy similar y comparten el mismo periodo histórico.**



**Cada una de las civilizaciones tiene sus propias unidades exclusivas.**



**Aunque las unidades están modeladas en 3D, los edificios son bitmaps bidimensionales.**

## Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium 4 2,4 GHz** ▶Ram: **128 MB, 512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB, GeForce 4 Ti 4600 128 MB** ▶Conexión: **ADSL**

**FICHA TÉCNICA** ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (Manual, textos y voces) ▶Edad recomendada (PEGI): **12+** ▶Estudio: **Big Huge Games** ▶Compañía: **Microsoft Games** ▶Distribuidor: **Microsoft** ▶Nº de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **49,95 euros** *(8.311 ptas.)* ▶Página Web: ***www.microsoft.com/games/riseofnations/default.asp*** Incluye descripción de los elementos del juego, pantallas, fondos de escritorio y un kit para sitios web.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR** ▶Número de paises: **18** ▶Tecnologías: **50** ▶Recursos: **38** ▶Editor de misiones: **Sí** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **10+: Diplomacia, Supervivencia, Asesino, Por Equipos...** ▶Número de jugadores: **2-8** ▶Opciones de conexión: **Red local, Internet**

**LO QUE HAY QUE TENER** ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶Ram: **128 MB** ▶Disco Duro: **800 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Módem: **56 Kbps**

**MICROMANÍA RECOMIENDA** ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶Ram: **128 MB** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB** ▶Módem: **56 Kbps**

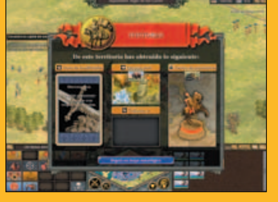
■ El uso de armas nucleares está severamente limitado por las reglas del juego para no desequilibrar la jugabilidad con su impresionante poder.

■ El sistema de fronteras entre naciones está muy bien resuelto.

■ El aspecto del juego, es cierto, no resulta demasiado original.

## Juega durante meses





**LA CAMPAÑA INDIVIDUAL utiliza un sistema por turnos sobre un mapa del mundo dividido en países. Sobre él movemos nuestros ejércitos, de manera que cada invasión es resuelta con un escenario que reproduce el enfrentamiento.**

**NO RESULTA MUY ORIGINAL, pues su parecido con la serie «Total War» es más que evidente, pero la jugabilidad está correctamente equilibrada y la introducción de elementos tales como diplomacia entre países o cartas de bonificación la convierten en una opción muy interesante.**

**EL MODO DE PARTIDAS RÁPIDAS es muy atractivo, y el número de parámetros que se pueden configurar es de los más elevados que hemos visto últimamente. Se echan en falta, eso sí, algunos escenarios prediseñados que resulten menos aleatorios.**

## LA COMPLEJIDAD QUE ALCANZA «RISE OF NATIONS» NO ES FRECUENTE ENTRE LOS JUEGOS DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL, PERO AUN ASÍ SU INTERFAZ ES PERFECTAMENTE ACCESIBLE

ción y gestión de recursos, la construcción de estructuras y ciudades, la investigación tecnológica y científica y, por supuesto, la creación de unidades y ejércitos. Sin embargo, mientras que algunos juegos se centran en uno de estos aspectos, potenciando, por ejemplo, la gestión sobre el combate o, por el contrario, favoreciendo la creación de unidades sobre el sistema económico, «Rise of Nations» los desarrolla todos hasta extremos muy elevados, alcanzando una complejidad impropia de un juego en tiempo real.

Así, por ejemplo, el sistema de gestión de recursos cuenta con seis tipos de materias primas y hasta treinta y dos recursos estratégicos diferentes, el árbol tecnológico nos permite realizar cincuenta investigaciones para pasar por un total de ocho épocas históricas, con todo lo que ello conlleva en términos de unidades y estructuras diferentes, y, además, a la hora de jugar podemos optar entre dieciocho naciones, cada una con unidades y habilidades propias.

La variedad de opciones es, en fin, enorme, y a ella hay además que añadir una jugabilidad repleta de conceptos complejos, como territorios nacionales, áreas de influencia de las ciudades, o el uso de generales o espías.

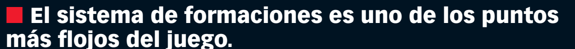
### Perfección en el control

Toda esta complejidad, no obstante, no valdría de nada si no estuviera respaldada por un interfaz muy intuitivo que a la vez que respeta los estándares del género, introduce suficientes ayudas y, sobre todo, opciones de configuración, como para que hasta el jugador más inexperto no tenga problemas para hacerse con el control del juego sin más que dedicar apenas un par de horas a jugar algu- ▶▶



El juego incluye varios tipos de escenarios, desde las praderas, hasta los desiertos o las montañas.





El sistema de formaciones es uno de los puntos más flojos del juego.

La combinación de unidades aéreas, marítimas y terrestres aumenta la complejidad estratégica.

## Hay que tener recursos





**EL SISTEMA DE RECURSOS de «Rise of Nations» es uno de los más interesantes que se han visto en un juego de estrategia. Por un lado hemos de recoger seis materias primas diferentes, desde comida hasta hierro, aunque algunas, como el petróleo, sólo están disponibles al avanzar en el juego.**

**LOS RECURSOS ESTRATÉGICOS, por su parte, son cerca de treinta y dos materiales diferentes, desde caballos o plata hasta piedras preciosas, uranio o caucho. Para recogerlos hemos de enviar un comerciante hasta el lugar en el que se encuentran, obteniendo a cambio importantes beneficios a la producción.**

## SU ACABADO GRÁFICO Y LA FALTA DE IDEAS REALMENTE NOVEDOSAS O REVOLUCIONARIAS LE DAN AL JUEGO UN AIRE ANTICUADO QUE NO SE CORRESPONDE CON SU JUGABILIDAD

nos de los numerosos tutoriales incluidos.

Por otra parte, las posibilidades para ajustar el juego a nuestro gusto o a nuestro nivel de habilidad son demasiado amplias cómo para enumerarlas, pero sus dos extremos probablemente se encuentren en que, por un lado, si nos encontramos muy perdidos podemos incluso utilizar la ayuda de la IA dejando que se encargue de las tareas más rutinarias, y por el otro, si nos consideramos preparados, podemos hasta hacernos cargo de más un país de forma simultánea. En todo los casos el nivel de desafío está perfectamente ajustado, ya que la IA no sólo es realmente buena, sino que también se puede regular para adaptarse a diferentes niveles de juego.

Por lo que respecta a su contenido, «Rise of Nations» ofrece un amplio catálogo de posibilidades de juego, capaz de mantener ocupado al jugador más veterano durante meses. Y no se trata sólo de la abundancia de mapas, algo está más que garantizado gracias al generador de partidas rápidas totalmente configurable y al editor de escenarios incluido, ni de su campaña individual, que combina un sistema por turnos con escenarios en tiempo real, en un estilo muy similar al de la serie «Total War». Lo que sucede es que la jugabilidad es tan variada que resulta posible jugar partidas sólo de desarrollo, sin combate, o de combate puro, sin recolección de recursos y el juego sigue resultando igual de interesante.



## Creced y multiplicaos

**LA CREACIÓN** de ciudades adicionales no es, como en otros juegos, una opción en «Rise of Nations». Muchos de los edificios más necesarios, como universidades, templos o mercados, sólo pueden ser creados a razón de uno por cada centro urbano, por lo que si queremos aprovechar al límite sus ventajas especiales debemos construir necesariamente otra ciudad.

**LAS OPCIONES** estratégicas que abre este sistema son enormes, más aún si tenemos en cuenta que si una ciudad es conquistada todos los edificios que dependan de ella pasarán a control del enemigo. En «Rise of Nations» no es una opción fortificarse detrás de unos muros y esperar a que te ataquen, sino que debemos estar siempre en continuo crecimiento.



■ La inteligencia artificial es capaz de desafiar hasta al jugador más avezado.

■ El repertorio de unidades diferentes es sencillamente enorme.



■ La construcción de maravillas es una forma más de ganar una partida.



■ Poder conquistar las ciudades enemigas es una idea muy interesante.

### Aspecto clásico

La única pega de cierta importancia que se le puede poner a «Rise of Nations» está en su apartado gráfico, y es que el juego recurre a una combinación de 3D para las unidades y 2D para edificios y escenarios algo anticuada para los tiempos que corren. El resultado, eso sí, es totalmente funcional, y de hecho los verdaderos aficionados a la estrategia agradecerán que se haya optado por este tipo de motor antes que por un motor 3D con las opciones de giro bloqueadas o, peor todavía, en el que la libertad de movimientos de la cámara haga imposible el control. Pese a todo, lo cierto es que su acabado resulta demasiado similar al de otros títulos del género más antiguos y eso contribuye a potenciar el aire de falta de originalidad que rodea al juego.
De todas formas, a pesar de que es evidente que «Rise of NationsÎ bebe de muchas fuentes, lo hace con una maestría que, no sólo iguala, sino que en muchos apartados supera incluso a sus modelos. Los aficionados a la estrategia tienen, por supuesto, una a cita ineludible con este juego, pero quienes todavía están por descubrir el atractivo de conquistar el mundo partiendo de una aldea y dos trogloditas no deberían dejar pasar este título que, por el rumbo que ha tomado el género, muy probablemente será el último gran juego de estrategia en dos dimensiones.

**J.P.V.**

■ **ALTERNATIVAS**

**CIVILIZATION III**
**Sin duda el mejor juego de estrategia por turnos. Ofrece una profundidad estratégica inigualada.**
▶Comentado en MM 87 ▶Puntuación: 90

**AGE OF MYTHOLOGY**
**Uno de los mejores juegos de estrategia de los últimos tiempos. Está localizado en una única época.**
▶Comentado en MM 95 ▶Puntuación: 92

## Toma nota

**La estrategia más intensa y** variada de los últimos tiempos.

**LO BUENO:**
▲ La inabarcable complejidad del sistema de juego.
▲ La abundancia de opciones de configuración.
▲ Sus requisitos técnicos no son en absoluto elevados.
▲ El accesible sistema de control.

**LO MALO:**
▼ No sorprende en ningún punto.
▼ Los gráficos resultan anticuados.

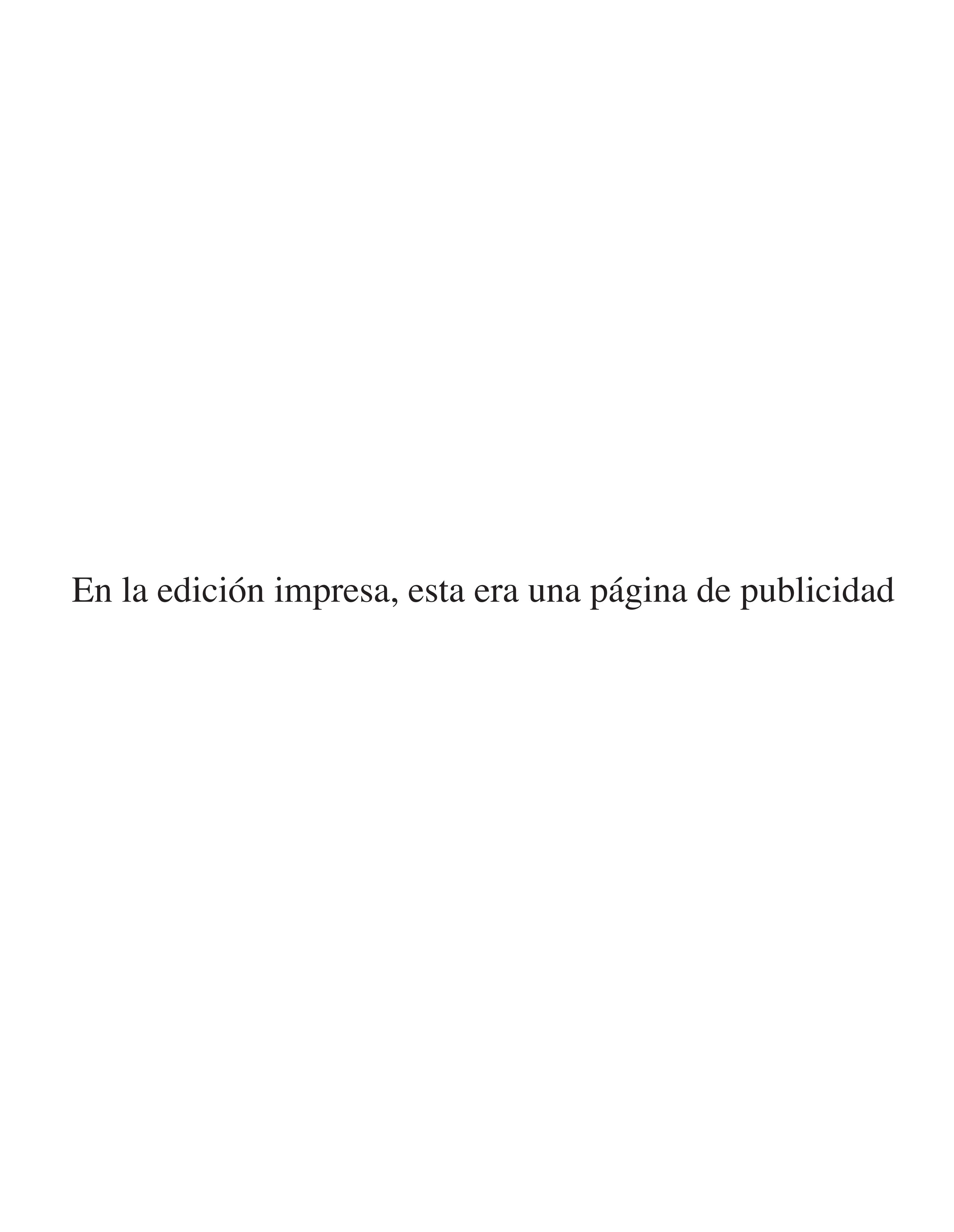
| MODO INDIVIDUAL | MODO MULTIJUGADOR |
|---|---|
| 94 | 95 |

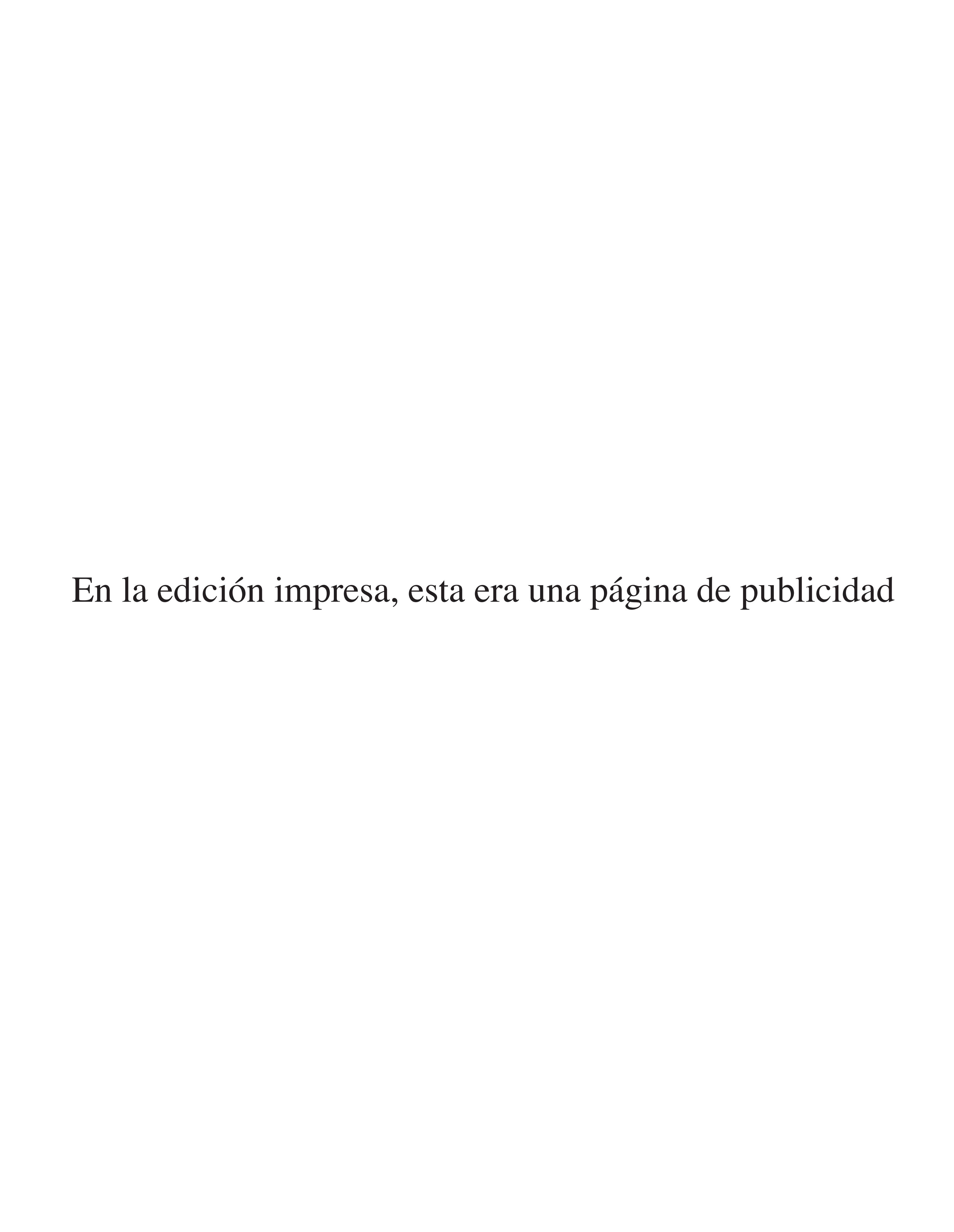
**INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR**

Ambos modos son estupendos, **pero preferimos jugar contra humanos.**

**SOLO:**
**Lo mejor:** Poder conquistar el mundo.
**Lo peor:** Faltan escenarios con retos específicos.

**EN COMPAÑÍA:**
**Lo mejor:** La inteligencia "natural" siempre será superior.
**Lo peor:** Sólo ocho jugadores.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

# Hulk

## Más vale maña que fuerza

**A punto ya de estrenarse una de las películas más esperadas por los aficionados al cómic, llega su adaptación al videojuego. ¿Es «Hulk» un título a la altura de la fuente original y de la misma película? Sí, pero sólo a ratos.**

Hay que reconocerlo. ¡Es un placer destruir! Bueno, sí, es cierto. Suena un poco duro para comenzar, pero es que eso es, básicamente, «Hulk»: un título de acción, licencia oficial de la película –cuando leas estas líneas, ya se habrá estrenado–, con la que comparte básicamente su carismático protagonista.

### Después de la película

Como viene siendo costumbre en la mayoría de los videojuegos que se adaptan de películas (o cómics, que para el caso lo mismo da) de estreno, el argumento de «Hulk» no se basa directamente en el guión del film. Aunque, a la hora de la verdad, la historia que se desarrolla en «Hulk» importa poco. La intención de sus creadores ha sido, básicamente, crear un juego de acción directa para lo que han tomado los elementos bási-

### La referencia

**SPIDER-MAN**

- **La variedad de acciones es mayor en «Spider-Man», así como la libertad de movimientos.**
- **En cuestión de tecnología gráfica, ambos son bastante exigentes con los requisitos mínimos.**
- **El nivel de adicción es mayor en «Spider-Man» que en «Hulk», bastante más repetitivo.**



**Atrapar a un enemigo y usarlo como arma arrojadiza es una de las habilidades de Hulk.**



**Los modos especiales se basan en la destrucción que podemos realizar en un tiempo concreto.**

### Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium 4 2.2 GHz** ▶RAM: **256 MB, 512 MB** ▶HD: **1.5 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 MX 420, GeForce 4 Ti 4600** ▶Conexión: **No necesita**

**FICHA TÉCNICA** ▶Disponible: **PC, Xbox, PS2, GameCube** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Español** (voces, textos y manual) ▶Edad recomendada (PEGI): **12+** ▶Estudio: **Radical Entertainment** ▶Editor: **Universal Interactive** ▶Distribuidor: **Vivendi Universal** ▶Número de CDS: **3** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **49.95 euros** *(8311 ptas.)* ▶Página web: ***www.hulkgames.com***

**LO QUE VAS A ENCONTRAR** ▶Número de fases: **27** ▶Tipos de enemigos: **8** ▶Enemigos finales: **6 (Media Vida, Loco, Flux, Ravage, Líder y Ryker)** ▶Modos de juego: **2 (Historia y Desafío)** ▶Modos de juego desafío: **5 (Resistencia 1 y 2, Tiempo Ataque 1 y 2, ¡Hulk Aplasta!)** ▶Secciones especiales: **4 principales, 22 secundarias** ▶Trucos: **13 (12 en menú, más 1 Código Universal, en juego)** ▶Niveles de dificultad: **3 (Fácil, Medio, Difícil)**

**LO QUE HAY QUE TENER** ▶CPU: **Pentium III 700 MHz** ▶RAM: **192 MB** ▶HD: **1.5 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB (D3D comp. T&L en hardware)** ▶Conexión: **No necesita**

**MICROMANÍA RECOMIENDA** ▶CPU: **Pentium III 1 GHz o superior** ▶RAM: **256 MB** ▶HD: **1.5 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Conexión: **No necesita**

La combinación de distintos golpes permite hacer más o menos daño al enemigo. La práctica es la única garantía para dominar la técnica.

La onda sónica nos sacará de más de un apuro cuando estemos rodeados.

Cualquier elemento puede ser utilizado contra nuestros enemigos.

## Banner, ¿qué pintas aquí?





**LAS MISIONES DE INFILTRACIÓN** que se muestran en el juego, intentan ofrecer una fidelidad al cómic y a la película, poniéndonos en la piel del Dr. Banner, el alter ego de La Masa.

**INTENTAN ROMPER** la estructura monotema del resto del juego, basado en la fuerza bruta, pero la verdad es que resultan lentas, pesadas y a veces hasta frustrantes, al ofrecer un diseño bastante plano, donde la infiltración se basa en premisas realmente simples.

**LA IA NO ESTÁ A LA ALTURA** de lo que debería ser un diseño de infiltración. Y los enemigos responden o de manera muy esquemática o de forma extremadamente agresiva. A veces, da la sensación de que el azar juega un papel más importante que la planificación.

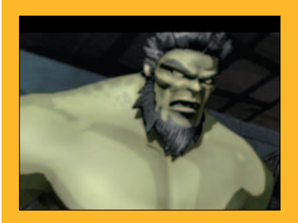
**EL NIVEL DE INTERACCIÓN CON EL ENTORNO ES UNO DE LOS ASPECTOS MÁS LOGRADOS. CASI TODO RESULTA SUSCEPTIBLE DE SER DESTRUIDO**

cos del personaje ya conocidos por el cómic, los han mezclado con algunos de los personajes de la película, con lo que les ha quedado un conjunto muy apañado.
¿Implica esto que «Hulk» no es más que otra licencia mal aprovechada? No, realmente. En realidad es un juego notable, como ahora veremos, aunque lo de tener la película detrás tan sólo sirve como apoyo de marketing.

### Siempre adelante

«Hulk» utiliza un guión puro de cómic, donde Banner se ve atormentado continuamente por su maldición, Hulk pelea contra todo bicho viviente, los malos de turno intentan aprovecharse del poder creado por las radiaciones gamma, el protagonista –en sus dos personalidades– salva a la chica unas cuantas veces y al final… bueno, eso mejor dejamos que lo descubráis vosotros.
Esta historia se desgrana casi en su totalidad por las secuencias cinemáticas, que hacen un buen uso de una técnica de animación que le da un aire muy de tebeo. El resto, o sea la acción, es un combate continuo y frenético, donde Hulk se enfrenta a hordas y hordas de enemigos, de todos los tamaños y pelajes. A medida que se avanza, estos van haciéndose más poderosos, aunque nunca tanto como los contados, pero carismáticos, jefes finales, que añaden un poco de aliciente al juego.
Y es que, en la práctica, «Hulk» es bastante simple en su estructura. Desarrollo lineal, peleas continuas, un logrado nivel de interacción para usar parte de los escenarios como arma, o abrirse paso a trompazos por los mismos, un buen montón de combos, y no pararse nunca, ni dar media vuelta.
La acción de «Hulk» es tan sencilla como que, en multitud de niveles, es bastante más rápido y práctico ▶▶

## A la altura de la masa





**LOS JEFES FINALES** son los que realmente aportan el punto de ruptura a la linealidad de las misiones. Exigen una estrategia de ataque y ponen a prueba toda la experiencia acumulada a lo largo de las distintas fases.

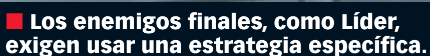
**SU DIFICULTAD** no es máxima, pero suponen un desafío importante. Los tres primeros enfrentamientos se pueden resolver sin demasiados problemas, pero es en los combates finales cuando el nivel de dificultad aumenta exageradamente.

**EL DESEQUILIBRIO** que existe entre el nivel de dificultad medio del juego y los combates con estos personajes, es una de las grandes lacras de «Hulk». No se ha conseguido un diseño que ajuste la curva de dificultad de manera adecuada, y a veces estos enfrentamientos resultan muy frustrantes.



Cuando Hulk recoge suficientes items, su potencial destructivo aumenta y lo expresa con un fuerte rugido.





Los enemigos finales, como Líder, exigen usar una estrategia específica.



Aunque parezca mentira, a veces es más práctico huir...

no pelear y tirar para delante como si tal cosa, para acabárselos en un santiamén. Algo que no está mal, pero que se acaba volviendo previsible y reiterativo. Sólo en contadas ocasiones hay que acabar con el enemigo para seguir avanzando.

### Punto de ruptura

En realidad, esta tónica sólo se rompe con las misiones de infiltración. Aquí el protagonista no es Hulk, sino el Dr. Banner. Y se trata de entrar en algún lugar, o descubrir alguna clave, sin que salten las alarmas. No es mala idea, aunque estas misiones acaban siendo tan sencillas como el resto. O peor, en algunos casos frustrantes, ante la nula posibilidad de aguantar una pelea, si nos descubren, que tiene el protagonista en su cara más humana.

Todo lo dicho podría inducir a pensar que «Hulk» no es un buen juego. Y la verdad no es esa. Es un juego sencillo, simple en sus esquemas, muy bien hecho técnicamente, –pese a su estética algo plana, muy de cómic– es muy jugable y, sobre todo, muy divertido. Liarse a mamporros y tener la posibilidad de arrasar todo cuanto vemos es una delicia, y un excelente modo de liberar adrenalina. Pero, eso sí en cuanto te lo acabes una vez, no vuelvas a por más, que no lo vas a encontrar.

**EL JUEGO PECA DE SIMPLICIDAD EN SU CONJUNTO. ES DIVERTIDO, PERO NO TODO DEBERÍA LIMITARSE A DAR GOLPES SIN MÁS**

«Hulk» en su diseño original es un título claramente orientado a consola pero, en esta ocasión, los controles están bien resueltos y es sencillo manejar todas las posibilidades de ataques y combos, incluyendo algunos muy conocidos por el cómic, como el ataque sónico mediante las palmadas. «Hulk» es, en definitiva un buen juego, no muy largo, no muy difícil, bueno técnicamente, divertido, adictivo, pero muy simple, lineal y reiterativo. La Masa es fuerte, pero este juego podía haberlo sido más.

F.D.L

## Toma nota

**Adictivo,** aunque repetitivo. Hulk debería ser algo más que fuerza bruta.

**LO BUENO:**
- Controles sencillos y bien diseñados.
- La buena interacción con el entorno.
- El desafío de los jefes finales.
- Sus gráficos tipo cómic.

**LO MALO:**
- Pequeños fallos de IA y diseño en algunos niveles.
- Demasiado simplón en su conjunto.
- Niveles muy lineales.
- Repetitivo a la larga.

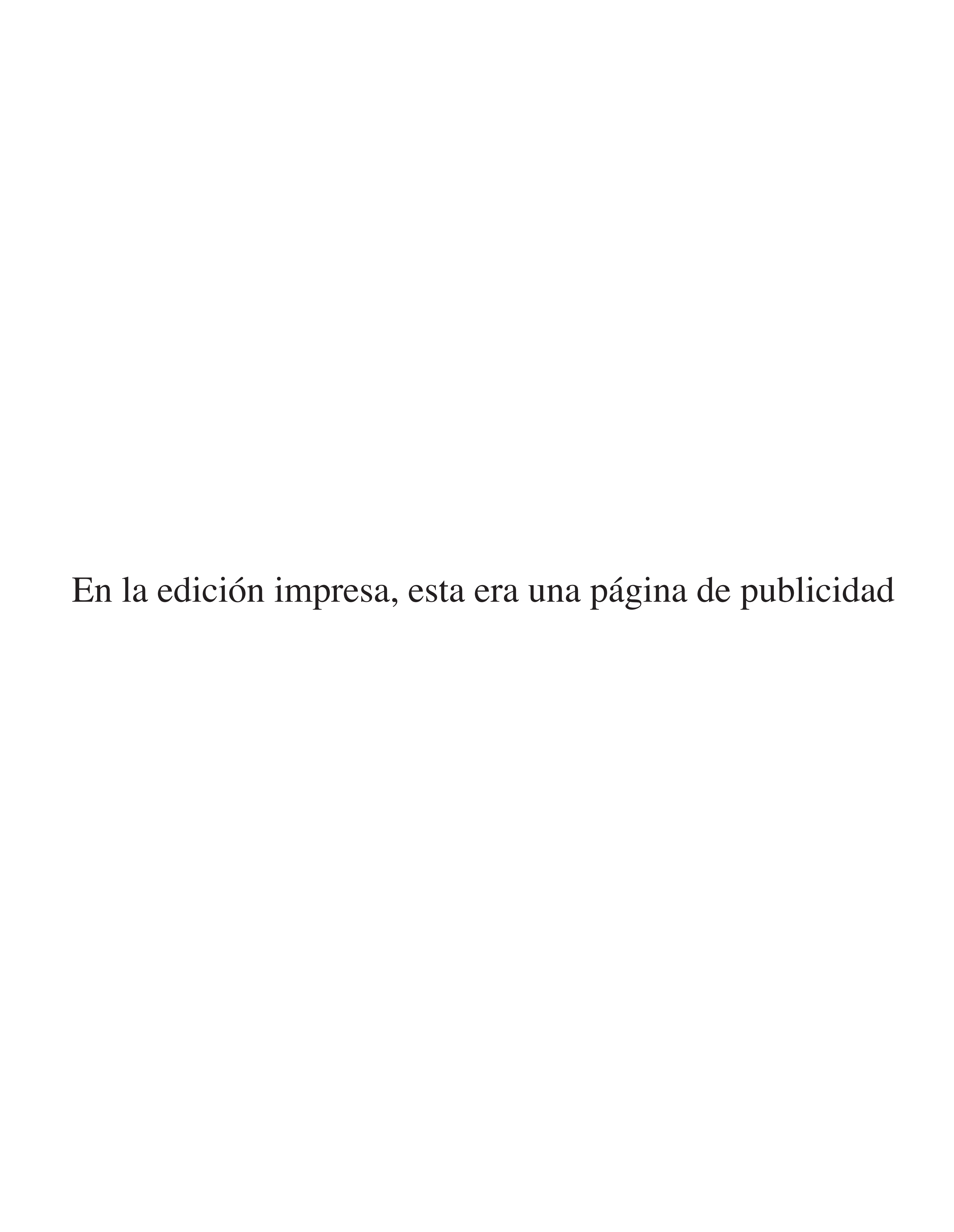
**MODO INDIVIDUAL**
**80**

**MODO MULTIJUGADOR**
**NO TIENE**

**ALTERNATIVAS**

**XMEN 2. LA VENGANZA DE LOBEZNO**
Más personajes mutantes, muy de moda gracias al cine.
▶Comentado en MM 101 ▶Puntuación: 70

**BLOODRAYNE**
Acción mucho más variada y espectacular con una protagonista de la que se ha sacado mucho partido.
▶Comentado en MM 100 ▶Puntuación: 85


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

# MotoGP 2

## Directo a la pole position

PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

**Tanto si te entusiasma el motociclismo como si no, vas a caer rendido a los pies de un juego que recrea como nunca la emoción y la velocidad de las carreras de motos. Hoy por hoy, la nueva referencia del género.**

Pocos juegos del ámbito de la simulación pueden jactarse de la oferta de vehículos, circuitos y extras que ofrece este «MotoGP 2». Partiendo de la licencia oficial de la competición del mismo nombre, Climax ha logrado realizar un juego que cumple todas las premisas exigibles al mejor simulador.

### Competición oficial y "extrema"

Este sensacional juego dispone de nada menos que 16 circuitos reales –seis más que la primera parte– que en realidad se convierten en 48 cuando vemos que al ganar carreras conseguimos desbloquear recorridos simétricos e inversos de los mismos. ¡Increíble! Asimismo, a la hora de competir encontramos un montón de modos de juegos –carrera rápida, carrera, acrobacias, contrarreloj, prueba y desafío–, más que suficientes para garantizar la vida del juego. La cosa no decrece, cuando vamos a probar los vehículos, porque no sólo encontramos veinte motos reales perfectamente detalladas en su aspecto y comportamiento físico, sino que podemos crearnos nuestra propia moto con un estupendo editor que permite ajustar parámetros como el cambio de marchas o la sensibilidad del derrape. Un gran acierto.

### Para todos

Es probable que penséis que con tanto realismo el juego es difícil de controlar y está orientado sólo a los jugadores con más experiencia. Pues no. El control varía dependiendo del nivel de dificultad (hay tres, más uno extra que aparece al terminar el juego) permitiendo que cualquier jugador vea cubierta sus expectativas. No obstante, para sacarle

### La referencia

**MOTO GP**

- Los dos cuentan con la licencia, pero los datos de «MotoGP 2» están más actualizados.
- «MotoGP2» ofrece en general "más de todo": más circuitos, más motos, más extras...
- «MotoGP 2» supera técnicamente a «Moto GP».




Con un ordenador potente podemos ver hasta 20 motos en pantalla sin merma de velocidad.



## Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶CPU: **Pentium 4 2,2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 MX 64 MB** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Conexión: **ADSL**

**FICHA TÉCNICA** ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Simulación** ▶Idioma: **Castellano** *(texto y voces)* ▶Edad recomendada: **TP** ▶Estudio: **Climax** ▶Editor: **THQ** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDS: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **39,95 euros** *(6.647 Ptas.)* ▶Página web: **www.thq.com/games/52016/** Descargas de fondos de escritorio e información general del juego, pero poco más. No resulta especialmente interesante.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR** ▶Circuitos: **16** ▶Corredores: **20** ▶Modos de juego: **6** ▶Extras: **Sí** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **4** ▶Usuarios máximos: **16** ▶Tipo de conexión: **Internet (GameSpy) o LAN.**

**LO QUE HAY QUE TENER** ▶CPU: **Pentium II 450MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **615 MB** ▶Tarjeta 3D: **Compatible DirectX 9** ▶Módem: **56k (multijugador)**

**MICROMANÍA RECOMIENDA** ▶CPU: **Pentium III 1.4 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem: **ADSL**



## Vive a tope las carreras

**LA VELOCIDAD** está muy bien conseguida y equilibrada con el control, exigente según el nivel de dificultad que elijamos. De esta manera, tanto novatos como expertos pueden gozar con cada curva, con el efecto de desenfoque que se produce al tomar las rectas a toda velocidad, o al ver como nos miran los rivales cuando peleamos codo con codo.

**EL MODO MULTIJUGADOR** es todo un desafío y, sin duda, merece la pena jugar con una buena conexión ADSL para disfrutarlo al máximo, sin sufrir parones inoportunos que frenen el ritmo de la carrera. A través del programa que viene incluido con «MotoGP 2» podemos retar a otras 15 personas de todo el mundo en carreras emocionantes a más no poder.




El efecto que aparece al alcanzar velocidades elevadas es fantástico.




La recreación de la lluvia provoca escenas tan impresionantes como ésta.




Recorrer secciones de circuitos en un tiempo limitado es todo un desafío.




Mediante un sencillo editor hemos creado nuestra propia moto.

## «MOTOGP 2» RECREA CON FIDELIDAD LA FÍSICA DE LAS MOTOS Y TRANSMITE TODA LA EMOCIÓN DE LA COMPETICIÓN

todo su "jugo" a «MotoGP 2» es necesario dedicarle horas; a fin de cuentas es un simulación, y esto puede hacer que sólo los más diestros en el manejo de las motos lo expriman a tope.
En todo caso, cualquier jugador alucinará con el acabado técnico del juego. Una vez en carrera resulta una gozada la sensación de velocidad y el realismo en el comportamiento físico de las motos. Además, tanto el rugir de los motores como el detalle en el apartado visual son aspectos imprescindibles para realzar la base de la simulación y estos elementos también están muy cuidados. En definitiva, no hace falta jugar demasiado a «MotoGP 2» para darse cuenta de que es un juegazo que cumple las exigencias del género. Pero encima, tras analizarlo a fondo, descubres que las potencia con un montón de detalles más, como decenas de extras, que hacen que nos encontremos ante un juego de nivel superior, un juego de "gran cilindrada".

M.J.C.

### ALTERNATIVAS

**GRAND PRIX 4**
**Capaz de rivalizar en calidad con «MotoGP 2», la simulación aquí se centra en el automovilismo.**
▶Comentado en MM 91 ▶Puntuación: 91

**SUPERBIKE 2001**
**Aunque basado en una competición de motos menos popular, también cuenta con un gran apartado técnico.**
▶Comentado en MM 71 ▶Puntuación: 83

## Toma nota

**Impecable técnicamente** y con opciones para jugar durante meses.

**LO BUENO:**
- El gran detalle de las motos.
- La lograda sensación de velocidad.
- El realismo del sonido.
- Indicado para todos tipo de jugadores.

**LO MALO:**
- Los escenarios de los laterales del circuito están un poco vacíos.
- Para aprovechar todas las opciones del juego hace falta ser un experto.

**MODO INDIVIDUAL** 93

**MODO MULTIJUGADOR** 95

**INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR**

El modo individual es más completo **pero un amigo es mejor rival.**

**SOLO:**
**Lo mejor:** El modo Desafío es muy adictivo.
**Lo peor:** Las colisiones con otras motos tienen efectos muy atenuados.

**EN COMPAÑÍA:**
**Lo mejor:** Batirse en una larga e incierta carrera.
**Lo peor:** El que sale primero tiene demasiada ventaja sobre el resto.

# CSI: Crime Scene Investigation

## Igualito que en la tele

**Si eres de los que cuando ven una colilla dicen "¡Aquí han fumado!", no lo dudes, tú tienes madera de investigador. Es más, seguro que con la ayuda de esta aventura gráfica echarás a Grissom del negocio en dos días.**

Hay que agradecer a Ubi Soft la valentía de huir de los típicos "survival horror" y los arcades "matate-rroristas" para ofrecernos una aventura gráfica centrada en la investigación. Su argumento ha sido creado por uno de los guionistas de la famosísima serie televisiva de idéntico título, por lo que los giros en la historia están muy bien ideados.
Bajo una perspectiva en primera persona, y con unos gráficos renderizados muy cuidados, aunque algo simples, tenemos que resolver cinco casos que implican asesinatos, incendios y secuestros. Como agentes novatos del CSI en cada uno de ellos somos acompañados por uno de los protagonistas, lo que sin duda hará las delicias de los muchos seguidores de la serie.
Todo el sistema de juego se centra en la búsqueda de pistas, lo que es sin duda su punto más interesante . Así, en cada ocasión hemos de acudir a la escena del crimen y recopilar pruebas utilizando una docena de herramientas: luz infrarroja, moldes para pisadas, revelador de huellas, etc. Después podemos entregarlas a los otros miembros del equipo o examinarlas nosotros mismos en el ordenador y el microscopio. El problema es que al poner tato énfasis en el análisis de las pistas se han dejado de lado por completo las relaciones con el resto de los personajes, algo que hubiera aumentado bastante la limitada variedad del juego.
En cuanto al sistema de control, los desplazamientos se llevan a cabo por medio de menús y en cada escena sólo puedes girar hacia los lados y buscar pistas arrastrando el cursor. Como además utilizas siempre las mismas herramientas y procedimientos, todo acaba haciéndose algo monótono.
Si buscas, en fin, emociones fuertes o la acción tan característica de la serie, no la encontrarás aquí. Por el contrario, si lo que te atrae es el estudio minucioso de las pruebas, la investigación y posees suficiente paciencia, pasarás un buen rato jugando a «CSI».

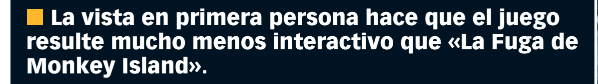
**J.A.P.**

### La referencia

**LA FUGA DE MONKEY ISLAND**

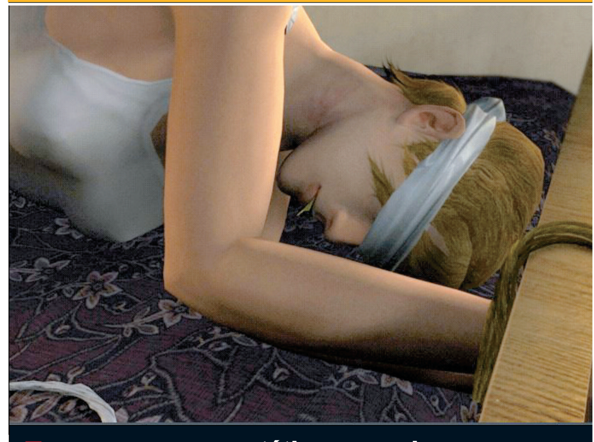


- **«CSI» es un juego serio y metódico, frente al humor disparatado de «Monkey Island».**



- **La vista en primera persona hace que el juego resulte mucho menos interactivo que «La Fuga de Monkey Island».**
- **En «CSI» no se usan objetos; hay que analizar pruebas y obtener conclusiones.**

**El sistema de juego de «CSI», lento y monótono, demanda del jugador elevadas dosis de paciencia.**



**Las escenas son estáticas pero al menos poseen un elevado nivel de detalle.**

### Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB** ▶Conexión: **No requiere**

**FICHA TÉCNICA** ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Aventura** ▶Idioma: **Castellano (textos y voces)** ▶Edad Recomendada (ADESE): **+16** ▶Estudio: **369 Interactive** ▶Compañía: **Ubi Soft** ▶Distribuidor: **Ubi Soft España** ▶Número de CDs: **3** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **19,95 euros** (3.311 Ptas) ▶Página web: ***ubisoft.infiniteplayers.com/csi/web/index-2.html***

**LO QUE HAY QUE TENER** ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **1,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **No requiere**

### Toma nota

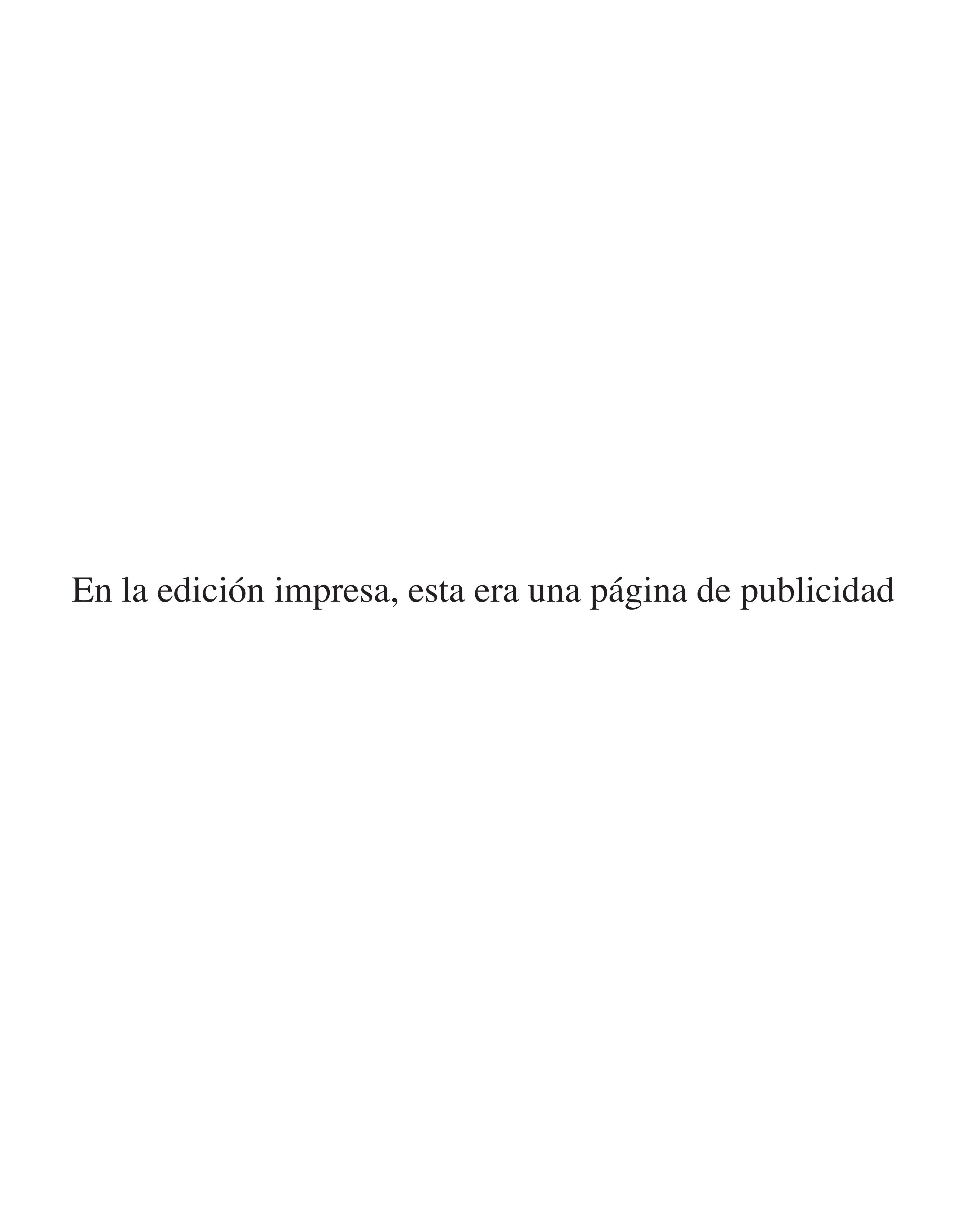
**Interesante curso** de detectives, sólo para jugadores sin prisas.

**LO BUENO:**
- ▲ Atractivo argumento.
- ▲ Doblado por los actores de la tele.
- ▲ Buen precio.

**LO MALO:**
- ▼ Escasa libertad de acción.
- ▼ Los casos son cortos.

**INDIVIDUAL**
**65**

**MULTIJUGADOR**
**NO TIENE**



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



# Star Trek: Elite Force II

## Como en la tele

**Si eres fan de Star Trek, en «Elite Force II» te sentirás en tu salsa. La irrepetible, y algo anacrónica, ambientación futurista de la serie está fielmente recreada. Para quienes no, el juego es una acertada combinación de géneros en torno a la acción.**

Las andanzas de Ritual Entertainment comenzaron con packs de expansiones para «Quake» y han seguido ligadas al mundo de los juegos de acción en primera persona como «Heavy Metal F.A.K.K. 2» o «Sin». Ahora, con «Elite Force II», nos demuestran que pueden tomar el testigo de Raven e impresionarnos con un mejoradísimo motor gráfico de «Quake III». Os aseguramos que –al menos a nivel gráfico- parece mentira que estemos ante una tecnología de hace más cuatro años..
«Elite Force II» comienza allá donde concluyó la serie final de «Voyager», en la esfera Borg. Bajo la piel del comandante Alex Munro, debemos reunir a nuestra tripulación de nuevo –combatiendo a los Borg– y liderar una huída frenética. Si conseguimos escapar, veremos a la academia espacial, donde nos asignarán nuevos tripulantes con los que viviremos todo tipo de peligros y desafíos.

### La referencia



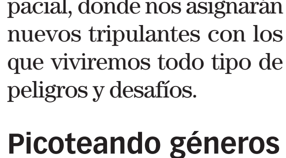
**UNREAL TOURNAMENT 2003**

- **Ambos juegos ofrecen efectos espectaculares.**
- **«Elite Force II» no es tan avanzado, pero es menos exigente con el hardware que requiere.**
- **El modo multijugador de «Elite Force II» sigue muy de cerca el estilo de nuestra referencia.**



**En algunos pasajes nos veremos obligados a participar en clásicos duelos de uno contra uno.**

### Picoteando géneros



«Elite Force II» es esencialmente un juego de acción y su desarrollo es bastante lineal, consitiendo en combates contra seres hostiles en remotos planetas. No obstante, también encierra un significativo componente de aventura puesto que, para avanzar, hay que resolver puzzles. Suelen consistir en buscar interruptores, activar mecanismos e incluso conversar con personajes amigos y enemigos. En este sentido, destaca el hecho de que es posible cambiar el rumbo de los acontecimientos de forma –eso sí– limitada, en función de nuestras respuestas en los diálogos.

### Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶CPU: **Athlon 2400+** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200 64 MB** ▶Conexión: **Cable**

**FICHA TÉCNICA** ▶Disponible: **PC y Mac** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Por confirmar** ▶Edad Recomendada (PEGI): **+16** ▶Estudio: **Ritual Entertainment** ▶Compañía: **Activision** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Junio 2003** ▶PVP Recomendado: **47,95 euros** *(7.978 Ptas.)* ▶Página Web: ***www.st-ef2.com*** Incluye descargas, pantallas, fondos, noticias de última hora, foros y abundante información sobre el juego. De visita recomendable

**LO QUE VAS A ENCONTRAR** ▶Número de armas: **14** ▶Número de misiones: **11 (en distintas localizaciones del universo Star Trek)** ▶Razas enemigas: **25** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: 3 **(Holomatch, Capture The Flag y Team Holomatch).** ▶Número de jugadores: **64** ▶Opciones de conexión: **TCP/IP**

**LO QUE HAY QUE TENER** ▶CPU: **Athlon / Pentium a 1 GHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB, DirectX 9.0** ▶Módem: **No requiere**

**MICROMANÍA RECOMIENDA** ▶CPU: **Athlon / Pentium 1,4 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1,4 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 3, Radeon 9000** ▶Módem: **Cable, ADSL**



## Multijugador clásico

**NADA QUE VER tiene el apartado individual con el multijugador. Este último, nos introduce en un escenario de combate al más puro estilo «Quake III Arena» o «Unreal Tournament», provocando una sensación de "ya visto". No queremos decir que sea aburrido –todo lo contrario– sino que el estilo frenético de los combates evoca directamente a los títulos mencionados.**

**LA DIVERSIDAD de las modalidades es digna de alabanza. Al clásico deathmatch (todos contra todos) se añaden el modo desintegración (equivalente a InstaGib), héroe (todos los jugadores van a la caza de uno más poderoso), capturar la bandera y desactivar la bomba. Si a eso le añadimos un montón de variables posibles, tenemos juego online para rato.**



Podemos entablar diálogos y elegir nuestro destino según lo que digamos.



Los enemigos y escenarios disponen de un acabado gráfico soberbio.



Las armas despliegan multitud de efectos, visualmente espectaculares.




En multijugador podemos escoger casi cualquiera de las razas de la serie.

## ES IMPECABLE LA RECREACIÓN DEL UNIVERSO "STAR TREK".EN OTROS ASPECTOS SE SITÚA EN UN NIVEL, AL MENOS, CORRECTO.

### Valiosa franquicia

Con todo, el mayor mérito de este juego radica en lo bien recreado que está el universo «Star Trek: Voyager». Gracias, por un lado a su calidad visual, situaciones y personajes. Y por otro, a la fiel representación de los diálogos –con su inconfundible jerga– . El comportamiento de las armas, las razas enemigas, los planetas y las naves nos hacen creer que formamos parte de la tripulación del U.S.S. Enterprise. Además, la mayoría de misiones nos permiten desarrollar tareas diversas, ya sea de rescate, defensa o investigación, que ofrecen una variedad notable.

Cualquier seguidor de la serie disfrutará con este juego. Pero la dinámica de los combates resulta algo rudimentaria y provoca que el juego se haga tedioso en ocasiones. Aun así, puede considerarse una buena segunda entrega que mejora con creces al original.

**J.M.**

## Toma nota

**Preciosista y fiel a la serie,** pero con altibajos en la jugabilidad.

**LO BUENO:**
- Gráficos muy depurados y coloristas.
- Los puzzles. Rompen la monotonía de la acción.
- Los diálogos apoyan el argumento.

**LO MALO:**
- La acción resulta tediosa en algunos niveles.
- Los enemigos, sin ser planos, actúan previsiblemente.

| MODO INDIVIDUAL | MODO MULTIJUGADOR |
|---|---|
| 74 | 70 |

**INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR**

El modo multijugador es demasiado **parecido a «Unreal Tournament».**

**SOLO:**
**Lo mejor:** Los jefes de final de fase son muy divertidos.
**Lo peor:** Tener que buscar ciertos interruptores.

**EN COMPAÑÍA:**
**Lo mejor:** La variedad de modos y los modificadores del armamento.
**Lo peor:** Los personajes se desplazan con lentitud.

**ALTERNATIVAS**

**UNREAL 2: THE AWAKENING**
**Si te gusta la acción, este título cuenta con gran variedad de misiones y una ambientación excelente.**
▶Comentado en MM 98 ▶Puntuación: 92

**JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST**
**Basado en el universo de «Star Wars». Sus niveles y combates resultan verdaderamente apasionantes.**
▶Comentado en MM 88 ▶Puntuación: 92

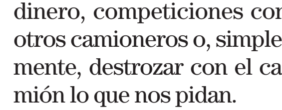
# Big Mutha Truckers

## Lo que mamá diga

**Mamá sabe que sus chicos son unos "palurdos", pero ha llegado el momento de ceder el negocio familiar a uno de ellos. Así pues, al volante de un camión, hemos de demostrar que somos dignos de confianza. Pero el viaje no es fácil.**

En «Big Mutha Truckers» vamos a tener que demostrar que somos dignos herederos de la compañía de transporte familiar. El trabajo parece sencillo: transportar mercancías y obtener el máximo beneficio económico. Pero, por el camino, nos vamos a topar con muchos personajes, –toda una fauna de carretera– dispuesta a hacernos perder tiempo, dinero o la propia carga que transportemos. Entre ellos, nuestros "queridos" hermanos, intentarán ponernos en los peores aprietos, puesto que también ambicionan el emporio de mamá.

Mientras tanto, hay que ocuparse del camión y de sacar la mejor tajada de las compraventas de mercancía. También podemos dedicarnos a aceptar otras formas menos "limpias" de ganar



dinero, competiciones con otros camioneros o, simplemente, destrozar con el camión lo que nos pidan.

### Siempre a punto

Un importante aspecto en «Big Mutha Truckers» es el mantenimiento de nuestro camión. Debemos atender al vehículo antes, durante y después de cada trayecto. No se trata sólo de repostar, sino de adquirir accesorios para afrontar las dificultades que nos depara el camino: accidentes, inclemencias meteorológicas y obstáculos de diversa índole. Hay que prestar atención a los rumores de los bares y a las noticias radiofónicas para saber qué mercancía transportar y, una vez asumidos los riesgos, la música "country" nos ayudará a llegar a destino antes que los adversarios.

### La referencia

**GTA III**



- **En ambos hay que saltarse muy a menudo las normas de tráfico pero «GTA III» es más agresivo**
- **«Big Mutha Truckers» es menos abierto y con escenarios limitados y menos extensos.**
- **En «GTA III» gran parte de la acción del juego se desarrolla a pie, fuera de cualquier vehículo.**




**Las colisiones son de lo más habitual, incluso los choques con nuestros hermanos y rivales.**

### Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **nVidia GeForce4**

**FICHA TÉCNICA** ▶Disponible: **PC, PS2, XBOX** ▶Género: **Velocidad** ▶Idioma: **Castellano (textos y manual), inglés (voces)** ▶Edad Recomendada (PEGI): **+7** ▶Estudio: **Eutechnyx** ▶Editor: **Empire** ▶Distribuidor: **Planeta DeAgostini** ▶Número de CDS: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Junio de 2003** ▶PVP Recomendado: **19,95 euros** (3.*319 Ptas.)* ▶Página web: ***www.bigmuthatruckers.com*** Escasa información del juego, visita prescindible.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR** ▶Número de ciudades: **5** ▶Número de personajes no jugadores: **16** ▶Número de personajes jugadores: **4** ▶Modos de juego: **2 (Prueba de camionero y Modo misión)** ▶Incluye editor: **No** ▶Opciones de conexión: **No disponible**

**LO QUE HAY QUE TENER** ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶RAM: 96 MB ▶Disco duro: **985 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Modem: **No requiere**

**MICROMANÍA RECOMIENDA** ▶CPU: **Pentium III 700 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **985 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Modem: **No requiere**




## Trayectos alternativos

**TENEMOS UN CAMINO** que seguir, pero eso no significa que debamos seguirlo. A menudo nos encontramos con carreteras y rutas alternativas que nos darán una valiosa ventaja frente a nuestros adversarios. Y, si no hay atajos, pues los creamos: Porches, casetas, buzones, pasos a nivel... se desmenuzan si pasamos encima de ellos a gran velocidad.

**EL REMOLQUE** es la parte más vulnerable de nuestro camión. Hay que tenerlo muy presente a la hora de dar giros bruscos. Es decir, que la cabina del conductor vaya en línea recta no significa que el remolque vaya directamente tras ella, y los daños afectan tanto a la cabina como al remolque. Claro que, estos bandazos pueden sacarnos de más de un apuro.

Nuestros adversarios jugarán sucio si hay dinero de por medio.




No, no utilizo combustible para aviones, ¿qué te hace pensar eso?

Si los moteros logran desenganchar nuestro remolque, se acabó el viaje.




Los retrovisores nos sirven para vigilar a nuestros perseguidores.

## LA ACCIÓN ES EL EJE PRINCIPAL DEL JUEGO, HAY QUE ENTREGAR LA CARGA A TIEMPO, SIN IMPORTAR CUANTAS NORMAS NOS SALTEMOS

### En ruta

Manejar el camión es extremadamente sencillo, algo que se agradece, ya que en ocasiones debemos apartar la vista de la carretera para enterarnos, por ejemplo, de rumores que escuchamos en la radio (en forma de subtítulos). El interfaz nos muestra el combustible que nos queda, los daños sufridos por el camión, el velocímetro, el dinero ganado y el tipo de carga. Los lugares de visita obligada en cada ciudad se presentan a modo de animaciones y de un sencillo sistema de menús.

La ambientación de los escenarios de «Big Mutha Truckers» abarca ciudades de gran colorido, pueblos mugrientos, caminos secundarios, autopistas, casuchas o bares de mala muerte. Sin embargo, todos ellos comparten el característico estilo “redneck” estadounidense y están realizados con un grado de detalle más que aceptable. Siguiendo con el apartado técnico, la “física” de los vehículos dista mucho de la realidad, en cambio el juego está lleno de espectacularidad en las escenas de carretera.

Aparte, la ausencia del doblaje en los diálogos hace difícil pillar los chascarrillos del soez lenguaje de los habitantes de la “américa profunda”. Aún así, el humor es una constante y combina bastante bien la “acción al volante” de este peculiar y desenfadado juego.

**J.V.V.**

■ **ALTERNATIVAS**

**N.F.S. HOT PURSUIT 2**
**Un juego de velocidad mucho más rápido, y con más opciones para configurar nuestro vehículo**
▶Comentado en MM 95 ▶Puntuación: 80

**MAFIA**
**Es una aventura pero sus grandes dosis de acción al volante ofrecen persecuciones espectaculares.**
▶Comentado en MM 93 ▶Puntuación: 92

## Toma nota

**Para fanáticos de la conducción** extrema al margen de la ley.

**LO BUENO:**
- El sencillo manejo del camión.
- Muchos kilómetros para recorrer.
- Nuestra actitud en carretera afecta también a nuestra reputación.

**LO MALO:**
- El humor en los diálogos se pierde por la ausencia del doblaje.
- Pocas opciones de configuración para el vehículo.
- El modelo de daños no es realista.

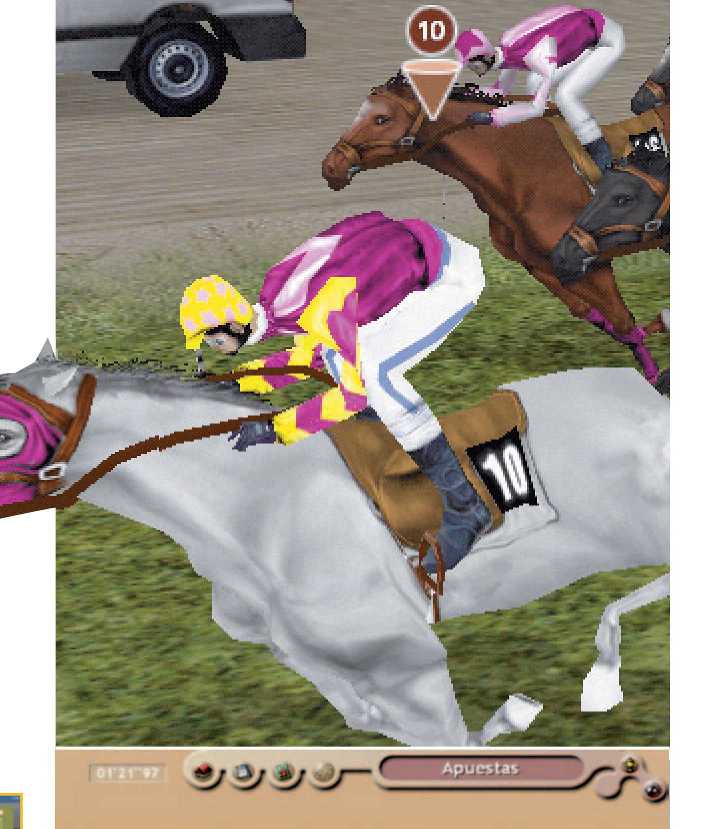
| MODO INDIVIDUAL | MODO MULTIJUGADOR |
|---|---|
| 70 | NO TIENE |



# Horse Racing Manager

## Un día en las carreras

**Como espectáculo de masas la hípica debe estar en nuestro país en un término medio entre la petanca y las carreras de sacos por lo que la idea de presentar un manager basado en este deporte resulta sorprendente.**



Como sucede en la mayor parte de los manager, ese tipo de juegos en los que nuestra misión es controlar hasta el último aspecto de un club o una organización deportiva, la principal característica de «Horse Racing Manager» es la enorme cantidad de opciones que pone a nuestro alcance. Lo que sucede es que en vez de un club de fútbol o un equipo ciclista esta vez estamos al mando de una cuadra de caballos de competición. Así, podremos comprar instalaciones, contratar personal, comprar y cruzar caballos y, por supuesto, participar en competiciones hípicas o apostar en ellas. Hay que destacar que estas dos últimas opciones, competir y apostar, se han añadido también como modos aparte, lo que aumenta bastante la jugabilidad permitiendo partidas rápidas y menos complicadas.

Eso sí, junto con las virtudes, «Horse Racing Manager» posee también la mayoría de problemas comunes a los juegos de su género, como un desarrollo lento, un apartado técnico bastante flojo, un interfaz muy soso y, sobre todo, un planteamiento que la mayoría de los jugadores ya considerarían aburrido sin necesidad de añadirle el "aliciente" de la hípica. Si perteneces al selecto grupo de aficionados a este deporte y además te interesan este tipo de juegos (que ya es casualidad), estás de suerte, pero para el jugador ocasional o menos veterano, «Horse Racing Manager» probablemente resulte una experiencia demasiado árida.

**J.P.V.**

### La referencia

**CHAMPIONSHIP MANAGER 4**

- **«Horse Racing Manager» nos ofrece la posibilidad de participar directamente en la competición.**
- **«Championship Manager» incluye una base de datos enorme y realista.**
- **El fútbol es una ambientación mucho más popular que la hípica.**




El interfaz durante las carreras nos permite un control bastante preciso de nuestro caballo.




El sistema de menús de texto resulta muy árido y aburrido aunque, eso sí, ofrece mucha información.

### Infomanía

**ANALIZADO EN:** CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** Ram: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB** Conexión: **ADSL**

**FICHA TÉCNICA** Disponible: **PC** Género: **Gestión** Idioma: **Castellano** (Manual y textos) Edad recomendada (ADESE): **TP** (Todos los públicos) Estudio: **Cyanide** Compañía: **Cyanide** Distribuidor: **Friendware** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **29,95 euros** (4.983 ptas.) Página Web: **No tiene**

**LO QUE HAY QUE TENER** CPU: **Pentium 300 MHz** Ram: **64 MB** Disco Duro: **200 MB** Tarjeta 3D: **8 MB** Módem: **56 Kbps**

### Toma nota

**Un original juego de manager,** sólo para los fanáticos del género.

**LO BUENO:**
- Incluye tres modos de juego diferentes.
- La lista de opciones es bastnate elevada.

**LO MALO:**
- El sistema de juego es aburrido, y la ambientación no ayuda mucho. El apartado técnico es muy pobre.

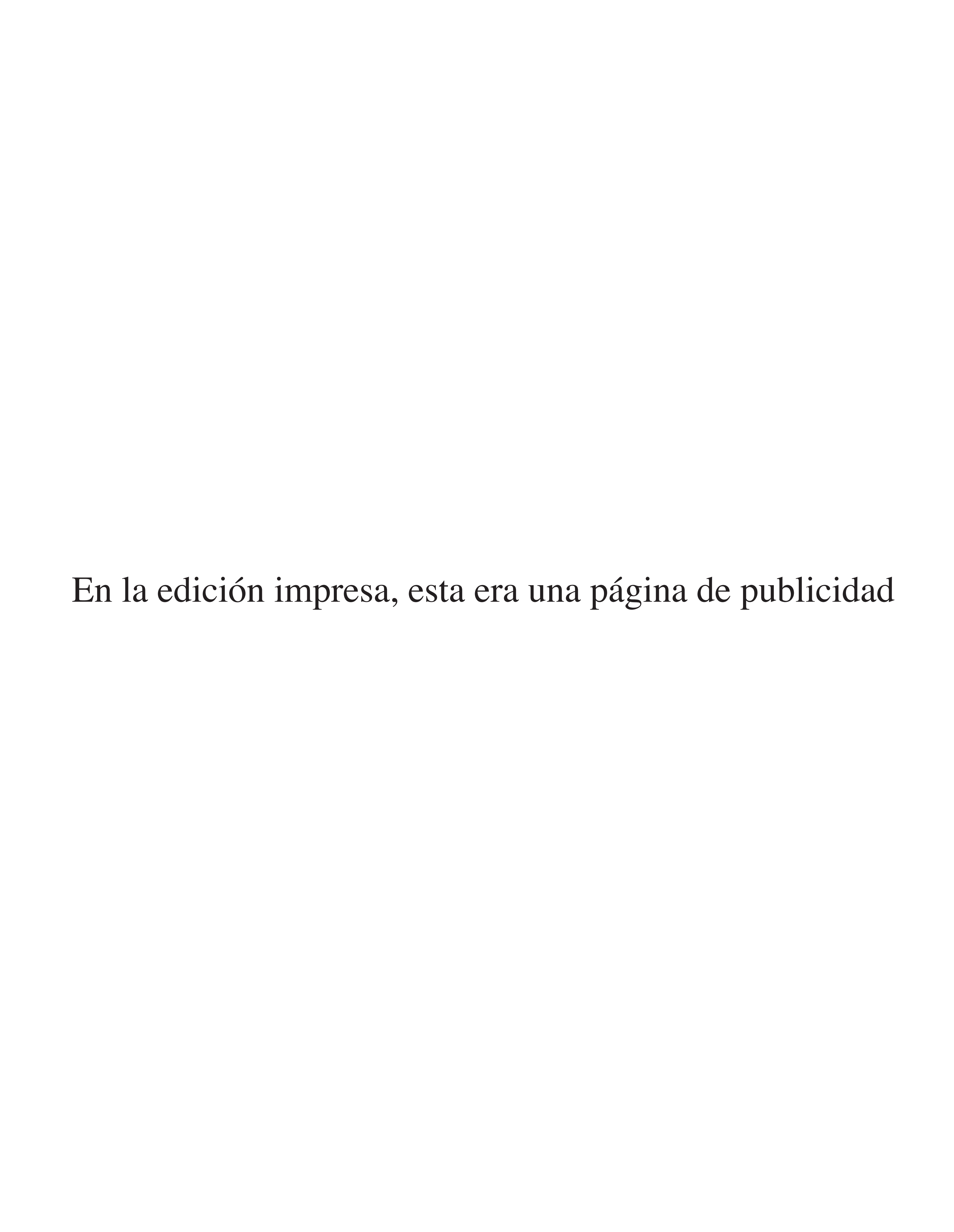
| INDIVIDUAL | MULTIJUGADOR |
|---|---|
| 68 | 65 |

**INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR**

**El modo individual** ofrece muchas más posibilidades.

**SOLO:** **Lo mejor:** Crear una cuadra de éxito partiendo de cero. **Lo peor:** Puede resultar muy aburrido.

**EN COMPAÑÍA:** **Lo mejor:** Apostar en masa a través de Internet. **Lo peor:** No están disponibles todos los modos de juego.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad




El juego incluye una banda sonora muy interesante con numerosos temas de música rock.

# Hard Rock Casino

## Hagan sus apuestas

**Si las películas de James Bond nos han enseñado algo, es que, para codearse con los miembros de la "alta sociedad" hay que saber desenvolverse entre mesas de blackjack y bacarrá. Ahí precisamente, es donde entra este juego…**

El famoso casino Hard Rock de Las Vegas presta su nombre a esta recopilación de juegos de azar que, dentro de las limitaciones propias de este tipo de juegos, combina un acabado gráfico bastante correcto con unas interesantes opciones multijugador. Además, y como propina, incluye una revisión a la historia de la música Rock, desde los años 50 hasta nuestros días.

### Arruínate con clase

Se incluyen ocho juegos diferentes, desde los de azar puro –como las tragaperras– hasta aquellos en que interviene la habilidad del jugador –el póker o el blackjack– lo que garantiza una amplia variedad de tipos de juego. En todos los casos, las reglas de cada juego se han respetado escrupulosamente y el interfaz para controlarlos es correcto e intuitivo. El único problema en este sentido es que, incomprensiblemente, el juego no se detiene después de cada ronda, así que, o andamos bien de reflejos, o nos quedamos sin ver las cartas de nuestros adversarios o el número ganador en la ruleta. Palabra.

Resulta especialmente interesante que la aridez tradicional de este tipo de recopilaciones se ha suavizado, con la introducción de un sistema de ganancias que, según el dinero acumulado, nos da acceso a nuevos temas de la estupenda banda sonora del juego.

Por último, contiene las versiones Palm y PoketPC que pueden sincronizarse con la de PC, rematando así un título completo y correcto.

**J.P.V.**

### La referencia

**CASINO, INC**



- **Ambos juegos están ambientados entorno a los grandes casinos de Las Vegas.**
- **Mientras que «Casino, Inc» reproduce el funcionamiento de un casino, «Hard Rock Casino» nos deja participar en los juegos.**
- **«Hard Rock Casino» tiene un modo multijugador.**




Dentro de su sencillez, el acabado gráfico del juego resulta bastante agradable.

### Toma nota

**Una opción a considerar,** por los aficionados a los juegos de azar.

**LO BUENO:**
- Una completa selección de juegos.
- El interfaz es sencillo y agradable.
- Los temas de rock and roll de la banda sonora son estupendos.

**LO MALO:**
- La jugabilidad es bastante limitada.
- No se explican bien las reglas.

| INDIVIDUAL | MULTIJUGADOR |
|---|---|
| 60 | 70 |

**INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR**

**El modo multijugador** es como ir al casino, pero sin salir de casa.

**SOLO:**
**Lo mejor:** Aprender a jugar sin perder un céntimo.
**Lo peor:** Los juegos de azar no ofrecen un gran desafío, lógicamente.

**EN COMPAÑÍA:**
**Lo mejor:** Puedes jugar con personas de todo el mundo.
**Lo peor:** El interfaz podría ser más elaborado.

### Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB** ▶Conexión: **ADSL**

**FICHA TÉCNICA** ▶Disponible: **PC, PocketPC, Palm** ▶Género: **Estrategia / Azar** ▶Idioma: **Castellano** ▶Edad recomendada (PEGI): **Pendiente clasificación** ▶Estudio: **Hexacto Games** ▶Compañía: **Mindscape** ▶Distribuidor: **Zeta Games** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **25/6/2003** ▶PVP recomendado: **19,95 euros** *(3.319 Ptas.)* ▶Página Web: **No tiene**

**LO QUE HAY QUE TENER** ▶CPU: **Pentium 266 MHZ** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **58 MB** ▶Tarjeta 3D: **No** ▶Módem: **56 Kbps**

# Postal 2

## Violencia porque sí

**Precedido de una enorme polémica, llega a nuestro país uno de los juegos de acción más violentos que hemos visto. En nuestra opinión, sin embargo, lo indignante no es sólo su manifiesta violencia, sino que además no es divertido.**

Con todo el revuelo que ha originado, pocos aficionados deben ignorar a estas alturas que «Postal 2» es un juego de acción en primera persona con una carga de violencia ridículamente elevada. En él, adoptamos el papel de un sujeto que deambula por una pequeña ciudad norteamericana realizando las tareas más anodinas, como comprar leche o ir al banco, pero con la particularidad de que podemos atacar y matar a cualquier paisano que se nos cruce por delante.

### ¡Qué aburrimiento!

No vamos a entrar aquí en el debate eterno sobre la violencia en los videojuegos, habiendo ya una clasificación por edades y contenidos para ello. Dentro del contexto adecuado, un juego para adultos, con un argumento que implique violencia, puede ser totalmente defendible. Sin embargo, en «Postal 2», el exceso de casquería y violencia no son un medio, sino un fin que, además, no consigue disimular la absoluta carencia de cualquier tipo de argumento. Incluso la pretendida sátira social que adorna el juego, no es más que una recolección de tópicos y lugares comunes que dejan de resultar graciosos a los cinco minutos de comenzar a jugar. Y esta mediocridad se extiende igualmente al apartado técnico, ya que, aunque el juego utiliza el motor de «Unreal», –algo anticuado pero todavía funcional– el resultado está plagado de fallos y problemas de todo tipo. El peor de todos, sin duda, el que afecta a los elevados tiempos de carga cada vez que cambiamos de zona, lo que sucede continuamente. Pero tampoco se quedan atrás otros fallos de diseño como la surrealista puntería de los enemigos o su inhumana resistencia frente a los disparos.

«Postal 2» es, en resumidas cuentas, un juego vacío, sin apenas gracia y con “cuatro” únicas pinceladas de humor muy grueso. Aburrirá soberanamente al público adulto al que, supuestamente, va dirigido.

**J.P.V.**

### La referencia



**UNREAL TOURNAMENT 2003**



- «Postal 2» está ambientado en la época actual, no tiene nada que ver con la ciencia ficción.
- «Unreal Tournament 2003» es un juego eminentemente multijugador mientras que «Postal 2» no tiene ningún modo multijugador.
- Tecnicamente «Postal 2» es muy inferior a «Unreal Tournament 2003». Especialmente en lo que respecta a inteligencia artificial.



A menudo el juego se convierte en un caos en el que todos disparan contra todos sin sentido aparente.



Hay que reconocer que el repertorio de armas está convenientemente surtido.

### Toma nota

**Un juego de acción aburrido** y muy pobre técnicamente.

**LO BUENO:**
- La posibilidad de desplazarnos y actuar con total libertad.
- El editor de niveles incluido.

**LO BUENO:**
- Su argumento es insuficiente.
- Los tiempos de carga son, literalmente, insoportables.
- No está traducido ni doblado.
- Deja de tener gracia a los cinco minutos de jugarlo.

**MODO INDIVIDUAL**: 50

**MODO MULTIJUGADOR**: NO TIENE

### Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600** ▶Conexión: **No requiere**

**FICHA TÉCNICA** ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Inglés** ▶Edad recomendada (PEGI): **+18** ▶Estudio: **Running With Scissors** ▶Compañía: **Whiptail Interactive** ▶Distribuidor: **Friendware** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **42,95 euros** *(7.146 ptas.)* ▶Página Web: ***www.gopostal.com/postal2***

**LO QUE HAY QUE TENER** ▶CPU: **Pentium III 733 MHz** ▶Ram: **128 MB** ▶Disco Duro: **1,2 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **No requiere**



# Chariots of War

## Pocos recursos

**Podemos aceptar aquello de que "la imitación es la mejor forma del elogio", que ya es aceptar, pero lo que este dicho no menciona es que la copia debe al menos intentar superar al original, y eso en este caso no está nada claro.**

Así, al primer vistazo, la lista de características de «Chariots of War» parece bastante prometedora. Estrategia por turnos ambientada en el Oriente Próximo, con la posibilidad de elegir entre cincuenta y ocho naciones diferentes y que cuenta con nueve tipos de recursos, un extenso árbol tecnológico, unidades exclusivas para las diferentes civilizaciones, combates en tiempo real… Eso sí, su parecido con la serie «Civilization» resulta algo más que casual, pero eso tampoco puede ser demasiado malo, ¿no?
La realidad, desgraciadamente, es bien distinta. Para empezar las pretendidas cincuenta y ocho naciones no son más que diez culturas básicas con diferentes nombres. Luego resulta que esas diez naciones son gente como los asirios, los sumerios, los hititas o los escitas, o sea, primos hermanos virtualmente idénticos. Incluso las supuestas unidades exclusivas no son más que un tipo con un gorro de punta o un tipo con un gorro redondo. Los recursos naturales son variados, sí, pero se obtienen todo por idéntico procedimiento, creando diferentes tipos de estructuras en las ciudades, y en cuanto a las tecnologías, aunque son abundantes, van apareciendo solas según avanza el tiempo de juego, sin que tengamos ningún control sobre ello.

### La referencia

#### CIVILIZATION III

- **Ambos juegos comparten un sistema muy similar de producción en las ciudades y de control de los ejércitos.**
- **Las opciones de juego que nos ofrece «Civilization III» son infinitamente mayores en todos los niveles.**
- **«Chariots of War» está ambientado en un periodo muy concreto de la historia.**



**Durante las batallas no podremos hacer otra cosa que mirar y callar.**






**El interfaz de control de las ciudades nos ofrece muy pocas opciones.**

Otras características, como el sistema de combates, la diplomacia o, lo que es especialmente sangrante, la inteligencia artificial o el apartado técnico, son directamente prehistóricas. En el caso concreto de los combates, por ejemplo, lo único que podemos hacer es contemplar como luchan entre sí los dos ejércitos.

Al final, las pretendidas similitudes con «Civilization» sólo sirven para poner de manifiesto las abundantes limitaciones de «Chariots War», un juego con buenas intenciones, pero tan limitado en opciones que es muy poco probable que consiga satisfacer a cualquier aficionado a la estrategia.

J.P.V.

### Infomanía

**ANALIZADO EN:** CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB** Conexión: **No requiere**

**FICHA TÉCNICA** Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano** (textos) Edad recomendada (ADESE): **TP** (todos los públicos) Estudio: **Slitherine** Compañía: **Paradox Entertainment** Distribuidor: **Friendware** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **1/6/2003** PVP recomendado: **39,95 euros** *(6.647 ptas.)* Página Web: ***www.friendware.es***

**LO QUE HAY QUE TENER** CPU: **Pentium 233 MHz MMX** RAM: **64 MB** Disco Duro: **300 MB** Tarjeta 3D: **No** Módem: **No requiere**

### Toma nota

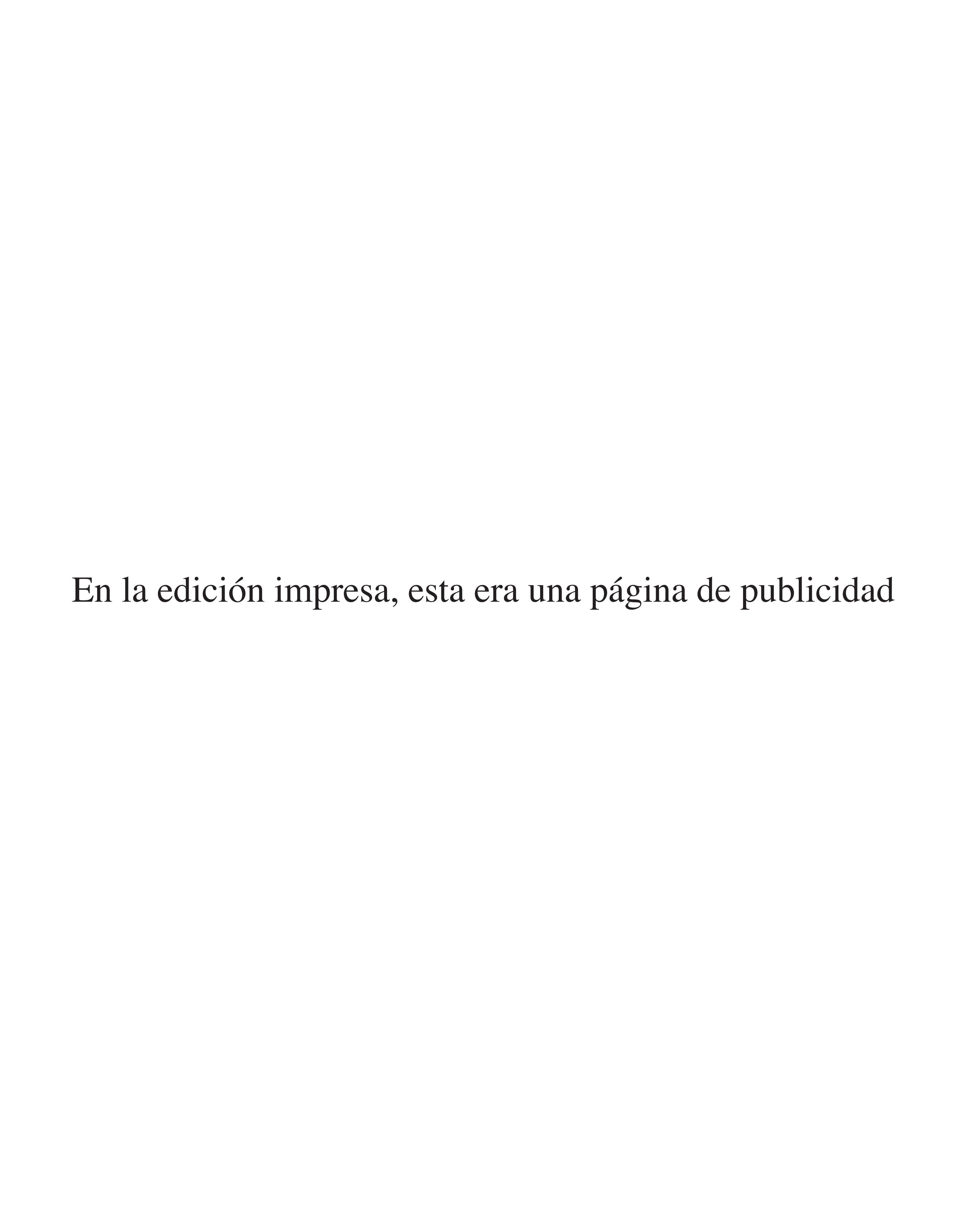
**Un juego anticuado,** y con muy pocas opciones de juego.

**LO BUENO:**
- Podemos pelear con hasta 58 naciones en el mismo mapa.
- El sistema de juego es fácil y accesible.

**LO MALO:**
- Las opciones a nuestro alcance están severamente limitadas.
- La inteligencia artificial es francamente mala.
- Las naciones son idénticas.

**MODO INDIVIDUAL:** 40

**MODO MULTIJUGADOR:** NO TIENE


En la edición impresa, esta era una página de publicidad





# SELECCIÓN MICROMANÍA

**¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.**

## Los favoritos de...



Jesús Vilallonga

Me gustán los juegos de acción que tienen dosis de aventura, o las aventuras con dosis de acción, depende. Y la estrategia en tiempo real, también.

1 **Indiana Jones y la...**

2 **Enter the Matrix**

3 **Rise of Nations**

4 **BloodRayne**

5 **GTA: Vice City**

## La lista negra

Las malas noticias son que dos nuevos juegos se añaden a nuestro particular Museo de los Horrores,las buenas es que por lo menos estaréis prevenidos acerca de ellos.

1 **Postal 2**
▶COMENTADO EN MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 50
La violencia y la provocación son los únicos argumentos que presenta este título que por lo demás resulta aburrido, vacío y absolutamente prescindible.

2 **SuperPower**
La pretendida revolución de la estrategia por turnos no es más que un juego muy pobre y con una inteligencia pésima.

3 **Will Rock**
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 50
Esperábamos bastante más de este juego de acción que prometía diversión sin freno pero que sólo ofrece un pobre resultado.

4 **Shadow of Memories**
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 56
Otra aventura que nos ha decepcionado y que no alcanza el mínimo de calidad exigible a un título de su presupuesto y su pretendida categoría.

5 **Rugrats: Munchin Land**
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 40
Un juego destinado a niños pequeños, pero con los textos en inglés es un enorme despropósito, ¿no?

## Los Recomendados

Después de la avalancha de entradas de los últimos meses este mes la cosa se tranquiliza y "sólo" tenemos que apuntar tres novedades en nuestra lista. Un repertorio, eso sí, de lo más variado que incluye la estrategia de «Rise of Nations», la velocidad de «Moto GP2» y la acción arcade del increíble «Hulk». Para todos los gustos.



1 N

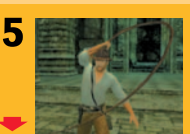
**Rise of Nations**
▶COMENTADO EN MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 94
Un fantástico juego de estrategia que toma elementos de los méjores títulos del género y los combina con maestría.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶BIG HUGE GAMES/MICROSOFT

2 (baja)

**Enter the Matrix**
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 94
Una película excepcional se merecía un juego a su altura. La mejor acción en tercera persona de los últimos tiempos.
▶ACCIÓN ▶PC, GC, PS2, XBOX ▶SHINY/WARNER/ATARI

3 (sube)

**Grand Theft Auto Vice City**
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 94
La velocidad se combina con la acción en esta aventura digna del mejor cine de Hollywood.
▶ACCIÓN/AVENTURA ▶PC, PS2 ▶ROCKSTAR GAMES

4 =

**Colin McRae Rally 3**
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 86
Jamás habíamos visto una recreación más realista del mundo de los rallies que la que hace este juego.
▶VELOCIDAD ▶PC, PS2, XBOX ▶CODEMASTERS

5 (baja)

**Indiana Jones y la Tumba del Emperador**
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 88
El arqueólogo más famoso de todos los tiempos sigue los pasos de Lara Croft en esta trepidante aventura de acción.
▶AVENTURA/ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶LUCASARTS/EA

6 N

**Moto GP 2**
▶COMENTADO EN MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 93
Una de las simulaciones más realistas del deporte de las dos ruedas que hemos tenido ocasión de probar .
▶VELOCIDAD ▶PC ▶THQ/PROEIN

7 (baja)

**Praetorians**
▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 95
El mejor juego de estrategia español de la historia confirma una vez más que los títulos de Pyro se cuentan por éxitos.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS/EIDOS

8 (sube)

**Medieval: Total War Viking Invasion**
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 90
Una fabulosa expansión que renueva nuestro interés por este fantástico juego de estrategia en tiempo real.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION

9 (baja)

**Unreal Tournament 2003**
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 78
La acción se viste de gala este mes con una nueva entrega de la famosa saga.
▶ACCIÓN ▶PC ▶DIGITAL EXTREMES/INFOGRAMES

10 (baja)

**IL-2 Forgotten Battles**
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 94
El increíble realismo de este simulador aéreo no lo sitúa muy por delante de todos los demás títulos de su género.
▶SIMULACIÓN ▶PC ▶1C MADDOX GAMES/UBI

N NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



11 N



## Hulk
▶COMENTADO EN MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 80
Siente toda la fuerza del famoso personaje de cómic en esta divertida y trepidante aventura de acción.
▶ACCIÓN ▶PC, PS2, GC, XBOX ▶VIVENDI

12



## Splinter Cell
▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 95
Las aventuras de Sam Fischer son la excusa para uno de los mejores juegos de acción de los últimos tiempos.
▶ACCIÓN TÁCTICA ▶PC, XBOX ▶UBI SOFT

13



## Championship Manager 4 02/03
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 80
Parecía imposible, pero por fin podemos disfrutar de un manáger futbolístico a la altura del inolvidable "PC Fútbol".
▶DEPORTIVO ▶PC ▶SIGAMES/EIDOS

14



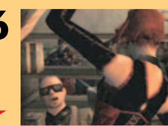
## Unreal II: The Awakening
▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 92
Por fin ha llegado, y a pesar de que estábamos preparados para lo mejor ha conseguido sorprendernos.
▶ACCIÓN ▶PC ▶EPIC/ATARI

15



## Rainbow Six 3: Raven Shield
▶COMENTADO EN MM 99 ▶PUNTUACIÓN: 85
Red Storm ha sido capaz de lavar la cara de su serie más conocida y de aportar notables mejoras en la jugabilidad.
▶ACCIÓN TÁCTICA ▶PC ▶RED STORM/UBI SOFT

16



## BloodRayne
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 85
Una fantástico juego de acción en tercera persona en el que el vampirismo y las ciencias ocultas van de la mano.
▶ACCIÓN ▶PC,PS2, XBOX, GC ▶TERMINAL REALITY/VIVENDI

17



## NBA 2003
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 91
Tras el plantón del año pasado el mejor simulador de baloncesto vuelve más en forma que nunca.
▶DEPORTIVO ▶PC, GC, PS2, XBOX ▶EA SPORTS

18



## Age of Mythology
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 92
Toda la calidad de la serie «Age Of Empires» está presente en este juego que además posee una ambientación "divina".
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT

19



## Vietcong
▶COMENTADO EN MM 99 ▶PUNTUACIÓN: 90
Gran juego de acción. Una ambientación magnífica, realista y un título pleno de diversión y adrenalina.
▶ACCIÓN ▶PC ▶PTERODON/ILLUSION SOFTWORKS/TAKE 2

20



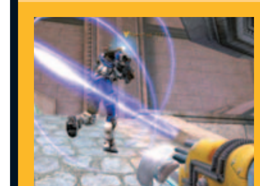
## Delta Force Black Hawk Down
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 80
Acción bélica de la mejor calidad en este juego inspirado en una novela que a su vez se basa en hechos reales.
▶ACCIÓN ▶PC ▶NOVALOGIC/FRIENDWARE

# La referencia

**Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.**



ESTRATEGIA
## Empire Earth
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 98
El juego más completo desde «Age of Empires», capaz de satisfacer las necesidades del estratega más exigente en todos los aspectos.
▶PC ▶STAINLESS/VIVENDI



ACCION
## Unreal Tournament 2003
▶COMENTADO EN MM 94▶PUNTUACIÓN: 94
Una de las series emblemáticas cuando se habla de juegos de acción hace un regreso triunfal y marca el nuevo nivel de excelencia en lo que al modo multijugador se refiere.
▶PC ▶EPIC GAMES/INFOGRAMES



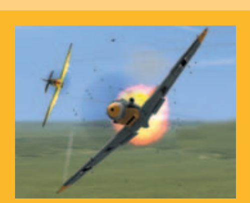
AVENTURAS
## La Fuga de Monkey Island
▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89
Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.
▶PC/PS2 ▶LUCASARTS/ELECTRONIC ARTS



ROL
## Neverwinter Nights
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 92
Llegó, vio y venció. Una obra maestra con forma de juego de rol que se convierte en referencia para cualquier programa que intente hacerle sombra.
▶PC ▶BIOWARE/INFOGRAMES



VELOCIDAD
## Grand Prix 4
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 91
La extraordinaria habilidad de Geoff Crammond consigue de nuevo sorprendernos con una mezcla imbatida de tecnología, realismo y jugabilidad.
▶PC ▶INFOGRAMES



SIMULACION
## IL-2 Forgotten Battles
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 94
Esta nueva entrega de la serie «IL-2» la confirma definitivamente como la nueva referencia con la que todos los simuladores deberán compararse a partir de ahora.
▶PC ▶1C MADDOX GAMES/UBI



DEPORTIVOS
## FIFA 2003
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 91
La última entrega de la simulación futbolística por excelencia ha superado todas las expectativas con un realismo asombroso y más novedades que nunca.
▶PC ▶EA SPORTS

**NOTA:** Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

# Los favoritos
RANKING DE LOS LECTORES

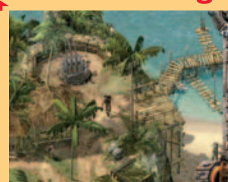
# SELECCIÓN DEL LECTOR

**La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.**

## Estrategia

**A destacar este mes el espectacular ascenso de «Commandos 2» y la entrada de «Civilization III»**

### 1 Commandos 2: Men of Courage



**57% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 81
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- PYRO STUDIOS

### 2 Warcraft III: Reino del Caos
**27% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- BLIZZARD

### 3 Civilization III
N
**10% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 87
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- INFOGRAMES

### 4 Heroes of Might & Magic IV
=
**4% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 92
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- 3DO/NEW WORLD C.

### 5 Starcraft
N
**7% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 41
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- BLIZZARD

## Acción

**Prácticamente ninguna novedad este mes fuera de la impetuosa entrada en la lista de «Enter the Matrix».**

### 1 Medal of Honor: Allied Assault
=



**30% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- 2015/E.A.

### 2 Jedi Knight II: Jedi Outcast
=
**27% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- RAVEN SOFTWARE

### 3 Enter the Matrix
N
**18% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 101
- PUNTUACIÓN: 94
- PC, PS2, GC, XBOX
- SHINY/WARNER/ATARI

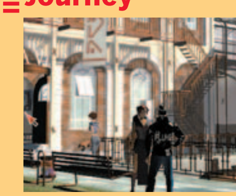
### 4 Battlefield: 1942
**14% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 93
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- ELECTRONIC ARTS

### 5 Max Payne
**11% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- REMEDY ENTERTAINMENT

## Aventuras

**La epopeya de la sensual April en «The Longest Journey» sigue un mes más cautivando a los aventureros.**

### 1 The Longest Journey
=



**48% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 72
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- FUNCOM

### 2 Syberia
**19% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 92
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- MICROIDS

### 3 La Fuga de Monkey Island
**19% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- LUCASARTS

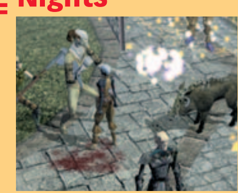
### 4 Gabriel Knight III
N
**9% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 60
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- SIERRA

### 5 Runaway
**5% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 79
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- PÉNDULO STUDIOS

## Rol

**«Neverwinter Nights» consolida su posición con una respetable distancia respecto a sus competidores.**

### 1 Neverwinter Nights
=



**52% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

### 2 Diablo 2
=
**20% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 67
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- BLIZZARD

### 3 Morrowind
**13% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- UBI SOFT

### 4 Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
=
**10% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

### 5 Dungeon Siege
**5% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- GAS POWERED GAMES /MICROSOFT

## Velocidad

**El simulador de Geoff Crammond sigue intratable, pero destaca la llegada de «PRO Race Driver».**

### 1 Grand Prix 4
=



**50% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 91
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- INFOGRAMES

### 2 PRO Race Driver
N
**30% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 99
- PUNTUACIÓN: 87
- PC
- CODEMASTERS

### 3 Grand Theft Auto III
=
**30% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- TAKE 2

### 4 Rallisport Challenge
=
**8% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 97
- PUNTUACIÓN: 70
- PC
- MICROSOFT

### 5 NFS: Hot Pursuit 2
=
**2% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- EA GAMES

# Vota por tus juegos favoritos

■ Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas de Micromanía!!




■ Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es envíar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.

*«Half-Life 2» es el futuro. No pienso volver a jugar a nada hasta que aparezca.*

Marcos López (Madrid)

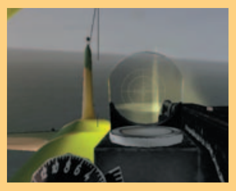
**EL ESPONTÁNEO**

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección y consigue una camiseta.

## Simulación

**«Combat Flight Simulator 3» baja mientras la simulación espacial intenta hacerse un hueco en la lista.**

**1 =** **IL-2 Sturmovik**



**40% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 83
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶MADDOX GAMES

**2 ▲** **Flight Simulator 2002**
**32% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 70
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶MICROSOFT

**3 ▲** **Silent Hunter II**
**20% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 84
▶PUNTUACIÓN: 92
▶PC
▶UBI SOFT

**4 ▼** **Combat Flight Simulator 3**
**5% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 95
▶PUNTUACIÓN: 82
▶PC
▶MICROSOFT

**5 N** **Freelancer**
**3% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 99
▶PUNTUACIÓN: 70
▶PC
▶MICROSOFT

## Deportivos

**«FIFA Football 2003» sigue siendo el líder y «Championship Manager 4» hace una prometedora entrada.**

**1 =** **FIFA 2003**



**60%de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 94
▶PUNTUACIÓN: 91
▶PC
▶EA SPORTS

**2 =** **Virtua Tennis**
**20%de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 88
▶PUNTUACIÓN: 82
▶PC, DREAMCAST
▶SEGA

**3 =** **NBA Live 2003**
**10% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 95
▶PUNTUACIÓN: 91
▶PC
▶EA SPORTS

**4 =** **Madden NFL 2003**
**5% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 98
▶PUNTUACIÓN: 89
▶PC
▶EA SPORTS

**5 N** **Championship Manager 4**
**5% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 100
▶PUNTUACIÓN: 80
▶PC
▶SIGAMES/EIDOS

## Clásicos de todos los tiempos

**En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.**

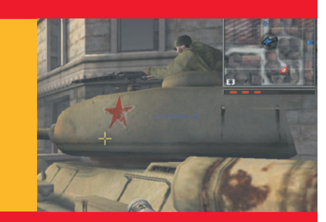
### ESTRATEGIA



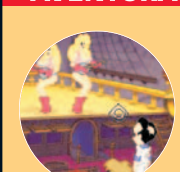
**1 Starcraft** **44% de las votaciones**
▶MM 41 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶BLIZZARD
**2 Commandos** **29% de las votaciones**
▶MM 42 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶PYRO
**3 Star Wars: Rebellion** **27% de las votaciones**
▶MM 41 ▶PUNTUACIÓN: 78 ▶PC ▶LUCASARTS

### ACCIÓN

**1 Battlefield 1942** **45% de las votaciones**
▶MM 93 ▶PUNTUACIÓN: 82 ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS
**2 Counter-Strike** **33% de las votaciones**
▶PC ▶Versión no evaluada en Micromanía
**3 Half-Life** **32% de las votaciones**
▶MM 61 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶VALVE STUDIOS



### AVENTURAS



**1 Monkey Island II** **57% de las votaciones**
▶MM 47 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 85 ▶PC ▶LUCASARTS
**2 Leisure Larry VII** **28% de las votaciones**
▶MM 27 ▶PUNTUACIÓN: 80 ▶PC ▶SIERRA
**3 Gabriel Knight III** **15% de las votaciones**
▶MM 60 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶SIERRA

### ROL

**1 Baldur's Gate** **60% de las votaciones**
▶MM 40 ▶PUNTUACIÓN: 93 ▶PC ▶BIOWARE
**2 Baldur's Gate II** **37% de las votaciones**
▶MM 50 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶BIOWARE
**3 Diablo II** **3% de las votaciones**
▶MM 67 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶BLIZZARD



### VELOCIDAD



**1 Colin McRae Rally 2.0** **70% de las votaciones**
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 94 ▶PC ▶CODEMASTERS
**2 Fórmula 1 Grand Prix 2** **20% de las votaciones**
▶MM 20 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶MICROPROSE
**3 Need For Speed** **10% de las votaciones**
▶MM 2 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

### SIMULACIÓN

**1 IL-2 Sturmovik** **44% de las votaciones**
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MADDOX GAMES
**2 Flight Simulator 2002** **36% de las votaciones**
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶MICROSOFT
**3 Combat F. Simulator 2** **20% de las votaciones**
▶MM 70 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MICROSOFT

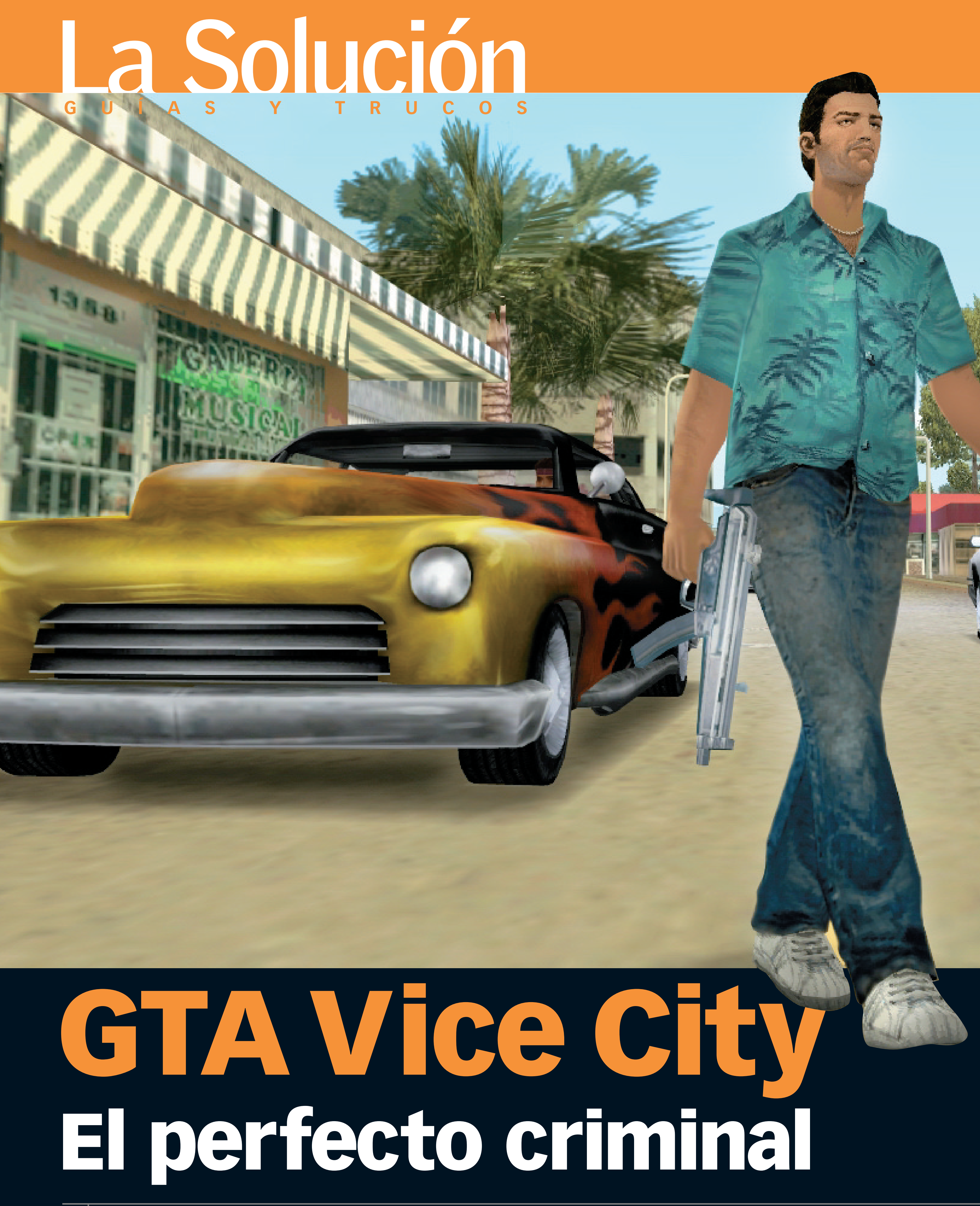


### DEPORTIVOS



**1 PC Fútbol 2001** **80% de las votaciones**
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶DINAMIC
**2 FIFA 2002** **15 % de las votaciones**
▶MM 80 ▶PUNTUACIÓN: 71 ▶PC ▶EA SPORTS
**3 NBA Live 2001** **5 % de las votaciones**
▶MM 75 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶EA SPORTS

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.




# GTA Vice City

## El perfecto criminal



Puedes trabajar para la mafia local, unirte a una banda de traficantes o incluso ganarte la vida honradamente como taxista. Pero el verdadero Tommy no se conforma con migajas. Tiene que adueñarse de la ciudad entera. Con la ayuda de esta guía y muchas horas de juego lo conseguirás.



Aquí estamos, en "Vice City", la ciudad de la libertad. El único lugar en el que sólo tú decides. Puedes realizar las misiones de tus superiores, o puedes ir a tu aire y dedicarte a atracar comercios, efectuar saltos imposibles o buscar trabajos secundarios. La última palabra siempre la tienes tú. Por eso, «Vice City» no es un juego con un principio y un final definidos; se basa en un porcentaje de avance que suma varios factores: piruetas, misiones, submisiones, atracos, masacres, ítems ocultos, etc. Por eso, evidentemente, tampoco podemos darte una guía al uso donde se explique cómo llegar al final, sino un compendio de pautas de actuación y un repaso a algunas de las misiones más representativas. En cualquier caso, no intentes acabar el juego en dos días...¡¡necesitarás dos meses!! Te lo garantizamos.



## MISIONES DE KEN ROSENBERG

Las misiones de Ken están marcadas en el mapa con una L. Son las siguientes:

**1. La fiesta:** Ve al embarcadero que hay en la costa de "Washington Beach" y colócate sobre el aura rosa para entrar en el yate del coronel. Simplemente tendrás que llevar a su hija Mercedes hasta el club marcado en el mapa, evitando en todo momento sufrir cualquier clase de accidente. 100 $.

**2. Pelea en el callejón:** Localiza a tu abogado en el hotel Malibu y te enviará a buscar al chef Leo, al que tendrás que matar en un callejón y robarle el móvil. Aparecerá un aliado y tres cocineros cabreados (acaba con ellos sin piedad). Luego ve con el negro en su coche al punto marcado. 400 $.

**3. Furia en el jurado:** Esta vez debes callar algunas bocas, así que tras recibir la llamada de rigor, ve al punto marcado al sur del mapa y recoge el martillo del accidente. Con él, machaca el coche del juez, pero no le mates. Luego ve al segundo objetivo y machaca el segundo coche. Pan comido, sin duda. 400 $.

**4. Disturbios:** Ve a la tienda de ropa y recoge un mono de obrero. Luego dirígete a la construcción y golpea a varios trabajadores para que se arme una reyerta a lo grande. En cuanto aparezca el "segurata", cárgatelo y róbale la pistola. Sólo tienes que destruir los tres camiones y provocar una explosión disparando al barril. 1000 $.

## QUIZ 1:

**¿Cómo se controla por defecto la cola del helicóptero?**

**A.** Con la rueda del ratón.
**B.** Con el teclado numérico.
**C.** Con un joystick analógico.




## MISIONES DEL CORONEL

Estas misiones están identificadas por una C.

**1. Cerdo traidor:** Tienes que matar al traidor de González. Para ello, tan sólo busca su mansión y rebánale con la sierra mecánica a tu disposición. La policía te buscará (dos estrellas), así que ve corriendo a un chapero o recorre dos estrellas de soborno. 250 $.

**2. Tiroteo en el centro comercial:** Ve al centro comercial de Washington y reúnete con el mensajero. Aparecerá un ejército y el mensajero escapará, así que pasa olímpicamente de los militares y persigue la moto antes de perderla de vista. Mata al correo, recoge el chip y regresa al yate. 400 $.

**3. Ángeles guardianes:** Debes hacer de guardaespaldas de Ricardo Díaz en un intercambio. Recoge el arma asignada en la marca amarilla, coge el coche de Lance y ve al punto rosa de llegada. Desde arriba de las escaleras, usa el modo de puntería en primera persona para acabar con los co- ►►

ches de haitianos que aparezcan, lo más rápido posible. Luego aparecerán dos más en moto. Baja corriendo y recoge una de las motos accidentadas para perseguir por el callejón al otro matón. Dispara desde la moto con la metralleta y acaba con él poniéndote en su cola. Recoge el maletín y regresa a por Díaz. 1000 $.

**4. Señor, sí, señor:** El coronel quiere que robes un tanque defendido por un convoy militar. Para ello, cruza hasta Little Havana y busca el punto de llegada, pero cuando veas el convoy, no dispares a los militares, sólo acompáñalos en su vehículo hasta que los ocupantes del tanque se bajen a por donuts. Entonces podrás robar el vehículo y usarlo contra tus atacantes, a la vez que te diriges al punto de llegada antes de que el tanque se autodestruya. 2000 $.

## QUIZ 2:

**¿A qué corresponde la sexta estrella de "se busca"?**

**A.** Al FBI.
**B.** Al ejército.
**C.** A Terminator.

**5. Manos arriba:** Los franceses persiguen al coronel, así que tendréis que huir en su barco. Consigue un buen puñado de armas antes de empezar ya que te espera una buena batalla. Repele el ataque de las lanchas que aparecerán por la parte trasera, haciendo explotar las embarcaciones o matando a sus ocupantes. Luego, por la parte delantera destruye los barcos que representen mayor amenaza y evita que suban matones a tu yate. Llegará un helicóptero para dejar soldados franceses. Mátalos antes de que puedan atacarte y derriba a los helicópteros que vengan. Finalmente aparecerá un peligroso Apache, que deberás destruir cubriéndote de sus disparos constantes. Comprobarás que en esta misión es muy recomendable contar con un lanzacohetes. 5000 $.



Cada diez ítems ocultos que recojamos (ídolos) aparecerá un arma nueva en el edificio de Hyman Condo, y estará ahí siempre que regresemos al tejado.


No dejes que te acorrale la policía. Huye por callejones e intenta cobijarte en pisos elevados.


De la ranchera del FBI salen cuatro agentes armados hasta los dientes. Si les disparas, hazlo a cubierto.

## Cómo evitar a la poli





**EL ACOSO** de la poli cuando cometes una temeridad es muy molesto, y puede obligarte a reiniciar la partida. Como norma general, no vayas agrediendo a los peatones sin ton ni son, ya que el dinero que llevan es despreciable. Si quieres dedicarte a hacer el cafre, hazlo justo después de grabar una partida. Cuando regreses de una misión importante, conduce con cuidado y dirígete al punto de guardado más cercano. En caso de que no haya más remedio, busca un taller de chapa o estrellas de soborno.

**NO DISPARES** a los polis a no ser que busques problemas. Cada agente que mates aumentará tu nivel de "se busca". No obstante, si ya estás metido en el ajo, la forma más sencilla de acabar con los helicópteros es con lanzagranadas RPG o explosivos. Si te rodean los SWAT es mejor que huyas a pie, ya que reventarán cualquier vehículo que utilices y si aparece el ejército o el FBI ¡corre cuanto puedas!

**EN LA MISIÓN DEL HELICÓPTERO, DISPARA A LOS BARRILES EXPLOSIVOS Y TE AHORRARÁS TRABAJO. SI DEJAS CABOS SUELTOS EL APARATO RECIBIRÁ CUANTIOSOS DAÑOS**



## MISIONES DE DÍAZ

Estas misiones están marcadas con una D en el mapa.

**1. La Caza:** Tienes que acabar con alguien que no cae bien a Díaz. Cuando llegues al destino, tu objetivo intentará huir en coche, así que hazte rápidamente con un vehículo y persíguele hasta Prawn Island. No tardarás en darle caza. 1000 $.

**2. Phnom Penh '86:** Tu amigo Lance conducirá un helicóptero hasta Prawn Island, y hará varias pasadas sobre mansiones llenas de matones. A los mandos de la ametralladora, debes barrer a todos los matones. Intenta disparar en ráfagas cortas y estabiliza todo el tiempo el punto de mira para ser preciso. Dispara a los barriles explosivos y te ahorrarás trabajo. Si dejas cabos sueltos el helicóptero tendrá daños. Por último entra en el caserón para recoger la maleta que hay en el tejado y, tras acabar con los matones, regresa al helicóptero. 2000 $.

**3. El barco más rápido.** Díaz se ha encaprichado con una barquita, así que tienes que acudir a Vice Port para robarla. Al llegar al embarcadero te recibirán a balazos. Cúbrete con las paredes porque los matones son muy duros. Tras una segunda oleada de tipos malos, roba la embarcación y escapa de la policía en dirección a la mansión de Díaz. 4000 $.

**4. Oferta y demanda:** Hay un camello que entregará su mercancía al primer barco que llegue, así que tienes que pilotar una lancha a toda pastilla por las vías fluviales de la ciudad junto a Lance. Sal pitando en cuanto aparezcas y fíjate en el camino más corto desplegando el mapa por completo. En cuanto recojas la droga, los otros compradores os perseguirán, así que mantenlos a raya desde la ametralladora. Revienta todas las lanchas que aparezcan y haz lo propio con los enemigos estáticos y el helicóptero. No es una misión excesivamente difícil. 10.000 $.

**▶NOTA:** Antes de continuar con la misión 5 debes atender a la misión de Kent Paul.

**5. Borrar:** Entra en la mansión de Díaz por la piscina y sube al segundo piso, elimi-



El helicóptero de la agencia de noticias se mueve mucho más rápido que el de la policía, pero también resulta más difícil de controlar.




Para completar el 100% del juego debes finalizar las misiones de taxi, ambulancia, policía y pizza.



Algunos coches sólo los podrás encontrar en barrios concretos como "Little Havana" o "Links View".

## Saltos locos

**CADA VEHÍCULO** tiene sus propios parámetros de peso, aceleración, agarre y maniobrabilidad. Por ello, debes escoger la moto o el coche adecuado para según qué plataforma de salto. Por ejemplo, en el río de Washington Beach hay un punto que sólo puede ser superado en un vehículo ligero y muy veloz.

**LA MOTO** de cross (Sánchez) es perfecta para ejercicios de equilibrio y destreza, ya que permite saltar de tejado en tejado, gracias a su capacidad de parar en seco rápidamente y de realizar giros cerrados. También es una de las mejores para efectuar "caballitos" y "paraditas" de larga duración.

**LA HARLEY** es muy vistosa, pero también torpe, pesada y con un tiempo de aceleración elevado. La moto de carreras es ideal para vencer distancias de salto extremas. Respecto a los coches, cualquier deportivo con buena aceleración sirve para superar saltos locos, siempre que haya suficiente espacio para tomar carrera.

nando a todos los guardaespaldas y procurando que Lance no sea herido. Cuando te lo encuentres cara a cara tendrás que vaciar todo tu arsenal sobre él para amedrentarlo, hasta que se esconda tras su escritorio. Las armas pesadas y/o explosivas son la mejor medicina que puedes darle. Después habrá que enterrarle, para esconder su cadáver, y la casa pasará a ser tuya. 50.000 $.



## MISIONES DE KENT PAUL

Localiza a Ken Paul en el mapa buscando la letra K.

**1. El corredor de la muerte:** Díaz es un traidor y tiene preso a Lance en Junk Yard, cerca de Little Haiti. Tienes que llegar rápido hasta al punto marcado, ya que la vida de tu amigo corre peligro. Sal del coche al llegar al chatarrero y acaba con los pandilleros hasta alcanzar el almacén del fondo. Cuando le liberes, sube al coche aparcado ahí mismo. Varios coches intentarán que choquéis. Sólo esquívalos con destreza y conduce hasta el hospital Schuman (marcado en el mapa). Ahora podrás ir a finiquitar a Díaz con la ayuda de Lance.



## MISIONES FINALES

Para finalizar el hilo argumental principal aún debes realizar varias misiones.

**1. Liquida al cobrador:** Sonny Forelli está extorsionando tus negocios, así que deberás encargarte de que los matones reciben su merecido antes o después de cada robo. Usa un deportivo rápido o una moto y persigue a los motoristas. Los lugares que debes defender son, por este orden: Astillero, Heladería Cherry Popper, autos Sunshine, Taxis Kaufman, el Club Malibu, y los estudios Interglobal Films. 30.000 $.

**2. Mantén cerca tus amigos:** Lance también te ha traicionado, e incluso el mismo Sonny irá a tu mansión para robar el dinero de tu caja fuerte. Defiende la caja durante un rato, y luego usa la escopeta Spaz para liquidar a los mafiosos que salgan a tu paso al salir. Finalmente tendrás que matar a Lance Vance, pero no va a ser fácil. Usa un arma potente y ve haciendo que retroceda hasta el tejado. La acción se detendrá en momentos concretos. Puedes encontrar varios ítems en un cuarto que hay al fondo de las escaleras que dan al tejado. Una vez en el tejado, es recomendable que pases a artillería pesada (granadas, cócteles o lanzacohetes) para combatir a Lance. Luego vuelve a la caja fuerte y acaba con Sonny, ignorando a sus guardaepaldas. 30.000 $.

**▶NOTA:** Así habrás terminado los requerimientos del juego. Todas las localizaciones (o casi todas) habrán quedado abiertas, y a estas alturas dominarás la ciudad. No obstante, aún te falta mucho para completar todos los retos, pues existen numerosas misiones que te encomendarán personajes secundarios y que te proporcionarán recompensas.

## QUIZ 3:

**¿Cuántos ídolos ocultos hay en el mapa?**

A. 100.
B. 99.
C. 80.

## QUIZ 4:

**¿Dónde puedes encontrar el coche Voodoo?**

A. Frente a la caseta de Poulet.
B. En Washington Beach.
C. En el cementerio.



## MISIONES DE AVERY

Avery está representado por una A en el mapa.

**1. Hierro número cuatro:** Ve a la tienda JockSport y recoge el traje de golfista. Avery quiere que des unos cuantos palos a un amigo "íntimo", en la pista Leaf Links. En la entrada hay un detector de metales, así que tendrás que dejar las armas fuera, pero podrás tomar un palo de golf. Coge el cochecito y ve al punto marcado. Si empujas los caddies aparcados, evitarás que tu objetivo huya. De lo contrario, en cuanto le acoses te verás obligado a perseguirle por la pista. 500 $.

**2. Demoledor:** Una de las construcciones debe ser demolida, literalmente. Para ello, tendrás que montar en una camioneta Top Fun, que te proporcionará un mini helicóptero y te introducirá en una misión con tiempo límite. El objetivo es recoger las cuatro bombas y soltarlas en los puntos estratégicos. Aunque el helicóptero es teledirigido, su comportamiento es similar al de uno normal. Ve primero a los pisos más altos y luego a los más cercanos en el menor tiempo posible. Ignora los ataques de los obreros / guardias, y sobretodo evita chocarte, o el aparato explotará.

**3. Dos leves impactos:** Ve a Little Havana y coge el traje de cubano. Luego mata al líder haitiano en la funeraria. Las dos mejores tácticas consisten en entrar a ▶▶

por todas ignorando a los matones o usar el lanzacohetes desde lejos y reventar el coche oficial. 2500 $. Después de esto, el jefe cubano reclamará tus servicios.



## MISIONES DE TIA POULET

Esta vieja bruja está representada por un muñeco vudú en el mapa.

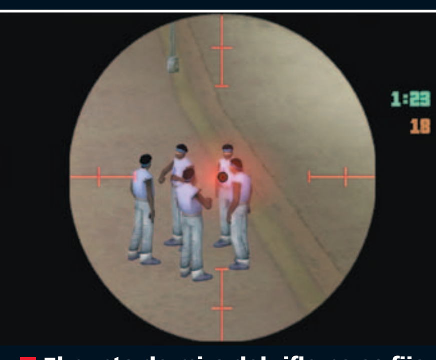
**1. Poción mágica:** La primera misión de esta señora es recoger tres maletines de polvo blanco esquivando a la policía. Te recomendamos que visites a la vieja en helicóptero y lo uses para acudir al primer tejado. Pronto te verás rodeado de SWATS, pero no te preocupes, mata al primer soldado que te persigue y sube de nuevo al aparato hasta el siguiente punto, aterriza rápido, regresa como un rayo al helicóptero y ve al tercer punto. Ten cuidado al aterrizar, porque sobre tu cabeza pesarán cinco estrellas de se busca. Recoge el maletín y roba un coche o usa el helicóptero para volver a la caseta. Si tardas mucho en recoger los maletines, tendrás que perseguir a un agente.

**2. Bombas fuera:** Pilotando una avioneta por radio control deberás bombardear por orden las embarcaciones señaladas. Además, el cronómetro correrá en tu contra. Una prueba de habilidad en la que el único consejo es que entrenes mucho. Puedes realizar varios intentos volviendo a entrar en la furgoneta. 2.000 $.

**3. Juego sucio:** La "honrada señora" tiene un último trabajito. Con la ayuda de un rifle de francotirador tienes que hacer una cacería. Si todos tus compañeros mueren, fracasará tu misión. Sigue hasta el punto de llegada marcado en el mapa, sobre el tejado del edificio. Si usas el rifle con precisión tus compañeros te ayudarán con el trabajo más difícil. 5.000 $.



En ocasiones, si golpeamos el capó de un coche, el conductor se sentirá amenazado y apretará el acelerador, con el consiguiente peligro de atropello.





El punto de mira del rifle no es fijo. Usa la rueda del ratón para apuntar a la cabeza y no desperdiciar balas.



La forma más rápida de hacer que aparezca la pasma o una ambulancia es agredir a un transeúnte inocente.

## En helicóptero





**LA LLAVE** de la ciudad es sin duda el helicóptero, pero su manejo se hace un poco incómodo al principio, ya que requiere el uso de ocho teclas de dirección. Con el teclado numérico controlas la hélice de cola, que es la encargada de agachar o elevar el morro y virar a izquierda o derecha. Con las teclas de dirección normales controlas la elevación / descenso (arriba / abajo) y ladeo a izquierda / derecha. Generalmente las que más se usan son las de elevar (flecha arriba) en conjunto con la de morro abajo (nº9).

**ATERRIZAR** sin sufrir un accidente es difícil. La maniobra consiste en ir soltando la tecla de "morro abajo" (que es la que nos permite acelerar) mucho antes de llegar al destino. El helicóptero irá perdiendo velocidad. Cuando el punto de llegada sea visible, iremos soltando poco a poco la tecla de ascenso para perder altura poco a poco. Si hay cables, palmeras o postes eléctricos en las inmediaciones es fácil acabar en llamas, así que cuidado.



## MISIONES DE UMBERTO ROBINA

El símbolo de los cubanos es reconocible en el mapa.

**1. El desafío del barco trucado:** Ahora vas a tener que demostrar que eres el marinero más rápido de todo Vice. Ve con Rico a la lancha y recorre todos los puntos de control en tres minutos. Para completar la carrera tendrás que hacerla perfecta, así que salva antes de empezar y apréndete el recorrido. Los puntos de salto son críticos, así que procura no desviarte ni volcar. 1000 $. Después de esta misión recibirás la llamada de Tía Poulet.

**2. Carne de cañón:** Te enfrentas a un carrusel interminable de haitianos. Ve al callejón marcado y usa la M40 o cualquier arma pesada para matar a los primeros matones del coche. Guarda el rifle de francotirador para más tarde. En cuanto avances, varios matones más aparecerán de los lados. Lanzar un cóctel molotov no sería mala idea. En cuanto aparezca el francotirador, sé más rápido que él y usa tu rifle sobre su cabeza. Una vez en el garaje, toma la furgoneta y sal pitando antes de que destrocen. Por nada del mundo dejes que explote tu vehículo hasta llegar al bar.

**3. Encuentro naval:** Acompaña a Rico al lugar de intercambio de la droga y revienta los dos barcos haitianos frente a ti (usa un lanzacohetes para mayor seguridad). Baja del barco y roba los tres maletines. Una vez tengas la droga, coge un coche y regresa al café escapando de la poli. 4.000 $.

**4. Vudú troyano:** Ve con Rico a la zona de la cabaña donde está Tía Poulet y recoge un coche modelo Voodoo. Luego recoge a más cubanos y ve al laboratorio químico de los haitianos. Aparca en el punto rosa y coloca las bombas en sus objetivos. En cuanto coloques la primera carga, tienes 45 segundos para salir por piernas, así que empieza por la más distante a tu punto de escape. 10.000 $.

## QUIZ 5:

¿Cuál es la forma más segura de reventar un helicóptero?

**A.** Disparando al piloto.
**B.** Con el RPG.
**C.** Con cócteles molotov.



## PISTAS GENERALES

A continuación te reseñamos diversos consejos y pis-



Algunos edificios sólo pueden ser adquiridos cuando hemos finalizado misiones especiales. El Icono verde indica que se puede comprar.



Al aterrizar sobre un tejado, recuerda que no podrás volver al helicóptero si saltas a una altura inferior.



El viejo truco de meter más vehículos de la cuenta en el garaje funciona. Sólo debes ser rápido.

**SI ACABAS CON EL FBI** O CON LOS AGENTES ANTIVICIO PODRÁS ROBAR SUS MODERNOS VEHÍCULOS Y METERLOS EN TUS GARAJES PARA FUTURAS OCASIONES.

## Caballito y cabra





**EL CABALLITO** es la maniobra bonificable más sencilla de realizar, pero como todas las demás, cuesta de sostener. Toma carrerilla y presiona el botón de levantar el morro. Para mantenerte a una rueda, ve dando ligeros toques a ese botón y otros tantos al freno para mantener el equilibrio. Si la moto pierde velocidad, cambia a toques ligeros de aceleración. Evidentemente, cuanto mayor sea la recta a recorrer más posibilidades de hacer un caballito largo tienes.

**LA CABRA** es algo más complicada. Para realizarla, toma gran velocidad y detente bruscamente a la vez que pulsas el botón de meter morro (el contrario al del caballito). Si de verdad quieres deleitarte con una cabra exagerada, aprovecha la pendiente de descenso que hay en los puentes para tomar una gran inercia antes de frenar. De todas formas, para practicar ambas maniobras sin tráfico rodado te recomendamos que acudas asiduamente a las pistas del aeropuerto (una vez tengas acceso a esa zona).

tas que te serán muy útiles a lo largo de todo el juego.

**▶ SOBRE LOS VEHÍCULOS:** Algunos sólo están disponibles al avanzar en las misiones, o sólo aparecen en determinados barrios / zonas. Por ejemplo, si necesitas un deportivo, lo tendrás muy difícil para encontrar uno en barrios pobres, pero muy fácil en zonas costeras. Fíjate que el sistema de dibujado gráfico del juego hace que los vehículos desaparezcan si dejas de mirarlos. Es decir, si estás mirando a lo lejos y ves aparecer un Cheetah, no te gires porque quizás cuando te vuelvas ya no esté ahí. Y viceversa. Si no hallas un coche a tu gusto, no tienes mas que girarle la mirada a los coches que quieras desechar.

**▶ SOBRE LOS COCHES OFICIALES:** Cuando huyas de la poli, no lo hagas en vehículos oficiales (ambulancias, camionetas SWAT o coches patrulla) puesto que en caso de necesitar un cambio de color para despistarles no podrás. Aunque no lo parezca, organizar una búsqueda y captura de cinco estrellas tiene sus ventajas, ya que si acabas con el FBI o los agentes antivicio podrás robar sus modernos vehículos y meterlos en tus garajes para futuras ocasiones. Generalmente, las puertas de los coches policiales están cerradas, pero si fuerzas la del copiloto podrás entrar al vehículo.

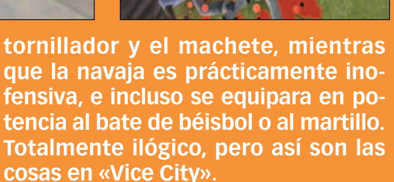
**▶ SOBRE EL ACCESO A ZONAS:** Aunque algunas zonas o edificios están bloqueados, en cuanto dispongas de un helicóptero podrás visitarlas de manera "ilegal", como por ejemplo en el caso del estudio cinematográfico. Eso te permitirá recolectar ídolos ocultos y obtener vehículos o armas especiales. No obstante, encontrarás determinados vehículos (avioneta, helicóptero de combate) que sólo aparecerán en el momento adecuado. Es decir, que no por colarnos en un área o edificio antes de tiempo conseguiremos revelar todo lo que puede llegar a ofrecernos.

**J.M.**

## Armas blancas







**TUS NUDILLOS** son muy útiles para noquear transeúntes sin llamar la atención de la policía dispuesta a mantener la ley y el orden. Encontrar un puño americano te permitirá potenciar los daños de tus golpes, y, sobretodo, no olvides patear a tu víctima en el suelo para evitar que escape. Ten cuidado, porque si te dedicas a dar palizas sistemáticas entrarás en modo de arresto. ¡¡Tranquilos, es sólo un juego!! ;-)

**OTROS UTENSILIOS** como palos y herramientas de ferretería sólo son recomendables en situación de clara ventaja. Los más efectivos son el destornillador y el machete, mientras que la navaja es prácticamente inofensiva, e incluso se equipara en potencia al bate de béisbol o al martillo. Totalmente ilógico, pero así son las cosas en «Vice City».

**LA MOTOSIERRA** es una de las armas blancas más contundentes, aunque su elevado peso hará que te muevas lento como una tortuga y no siempre compensa. Sácala solamente cuando estés encima de tus víctimas y efectúa varios barridos verticales para asegurar la escabechina. La espada sólo es efectiva si atinas a cortar cabezas.

## Soluciones Quiz

**1. B.** Con el teclado numérico. **2. B.** Al ejército. **3. A.** 100. **4. A.** Frente a la caseta de Poulet. **5. B.** Con el R.P.G..

# Gran Concurso

# ENTER THE MA




**¡No te pierdas estos fabulosos regalos!**

## 10 TARJETERO + CAMISETA

10 packs que te identificarán como uno de los seguidores más auténticos de "Matrix".

## 2 PACKS DE ALTAVOCES MEGAWORKS THX 5.1 550 + CÁMARA DIGITAL

La tecnología más vanguardista para hacer de tu PC todo un bastión de "Matrix".






¡Participa y Gana!

# ATRIX

## ¡Sorteamos más de 70 regalos exclusivos!

### JUEGOS + LITOGRAFÍA

25

**No te conformes con ser todo un seguidor de "Matrix". ¡Conviértete en protagonista con el juego!**

JUEGOS ENTER THE MATRIX, VERSIÓN PROMOCIONAL

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5300** desde tu móvil poniendo la palabra: **mm102matrix**

**BASES DEL CONCURSO**

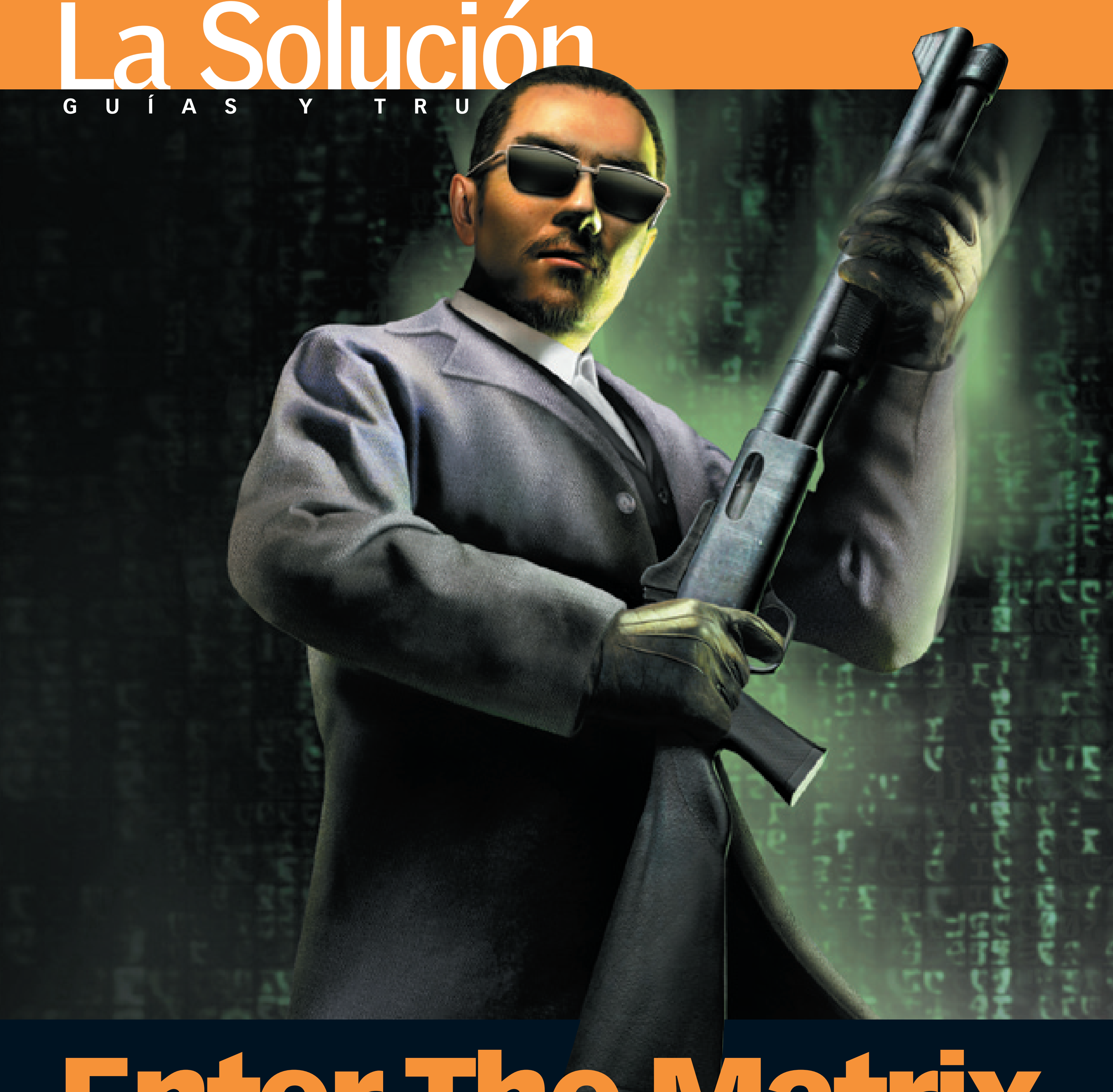
1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de julio de 2003.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.



CON LA COLABORACIÓN DE





# Enter The Matrix
## Jugando con Ghost (y 2ª parte)

**El mes pasado te mostrábamos el camino con Niobe, pero la historia todavía no ha terminado. Hasta que no completes el juego con Ghost no descubrirás todos los secretos que se ocultan dentro de Matrix y aquí te mostramos cómo revelarlos sin demasiados problemas.**

¿Alucinaste con el vídeo final que aparece al terminar el juego con Niobe? ¿Crees que la cosa ha terminado aquí? Eliminar la amenaza de las máquinas que quieren atacar Síon no es tan sencillo. Es el turno de Ghost. Como ya conoces de sobra al juego con Niobe, sólo te contamos cómo terminar los niveles totalmente nuevos o los que alteran de algún modo el itinerario respecto al otro personaje.



## 1. LA OFICINA DE CORREOS

**▶HORA DE CERRAR.** Tras eliminar a los guardias, ve a la derecha de la recepción, Chispas te llama. Ahora, tienes que voler donde las columnas y entrar por la segunda puerta verde, junto a recepción. Llegarás a un almacén Chispas te llamará de nuevo. Ve a la derecha y entra por la puerta verde que hay junto a la reja amarilla. Coge el botiquín, continúa y sube por las escaleras de la izquierda.

**▶EPICENTRO.** Sorprende al guardia saltando desde la barandilla. Salta la verja y te encontraras en la sala de clasificación, un pequeño laberinto plagado de guardias del que puedes salir sin problemas cruzando el primer grupo de máquinas. Después, entra por el primer pasillo, sigue todo de frente y luego a la izquierda hasta la puerta amarilla.

Tras avanzar hasta la escena donde están hurgando en la sala, salta las verjas, haz zigzag por las cajas, pasa bajo la reja y entra por una puerta verde. Sigue por la siguiente puerta y luego a la derecha. De frente, y antes de llegar a la siguiente puerta verde, desvíate a la izquierda y abre otra puerta. Llegarás a un almacén que va a dar a una sala de control. Pulsa el interruptor rojo de la derecha y coge el botiquín. Cuando el consola de control esté en verde, sal por la puerta más alejada de la misma.



**▶VUELTA ATRÁS** Baja por la rampa, abre la puerta verde hacia la izquierda y sigue de frente. Estás otra vez en la sala de clasificación, pero ahora tienes que hacer el camino a la inversa. Ve siempre en línea recta, salta las verjas y, en vez de subir por la rampa, entra por la puerta verde que hay junto a ella. Sube por el ascensor. Conforme sales, te encuentras en la sala donde está todo el correo. Ve todo a la izquierda y encontrarás la cinta en uno de los anaqueles, exactamente en el mismo donde la encontraba Niobe. Ve al ascensor y volverás a la sala de columnas, donde comenzarán a atacarte los guardias. Acaba con ellos. Entra por la puerta que hay junto a recepción, abre la siguiente, ve a la derecha, sube varios tramos de escaleras y se acabó el nivel.



## 2. CONDUCCIÓN TEMERARIA

Esta fase, con Ghost se desarrolla en paralelamente a la misma con Niobe, pero ahora nuestro personaje se encarga de disparar, mientras que ella conduce. Disparar a los coches de policía que se aproximen desde atrás. Muy atento al sonido de las sirenas. Ten en cuenta que Niobe conduce de manera un tanto enloquecida, así que no dudes en disparar a coches particulares si ves que con un giro de volante te vas a estampar contra ellos.



## 3. EN EL AEROPUERTO

**▶VESTÍBULO.** Aunque la policía no sabe que eres una amenaza, en cuanto pases por dentro del detector de metales, se darán cuenta de que llevas armas, así que no esperes a que te descubran. Sorpréndelos. Llegarás a la puerta de embarque E1, y si vas a la izquierda verás que la salida está cerrada por una verja. Entra por el pasillo que hay al lado, el cual conduce a los aseos. y sigue de frente hasta la puerta de embarque E2. Repite la misma operación que en la anterior puerta y entra por el baño. Entra por la puerta del fondo del baño. Lanza una granada aturdidora para "limpiar" la sala de guardias y usa una granada normal para romper el cristal. Avanza y llegarás a uno de los grandes momentos del juego, un duelo contra un peligroso helicóptero de los SWAT. Mira el cuadro "Los helicópteros" para ver cómo vencerle. Después se abrirá la verja y podrás entrar en la zona W4. Desde aquí, pasa por los controles y sube por la escalera de la izquierda.

**▶MONORRAIL** Al aparecer no hay ninguna salida, pero tras unos segundos se abrirán unas verjas y comenzarán a llegar soldados. Sólo tienes que avanzar por ese pasillo con cuidado y llegar hasta el final. En el restaurante, Sube por cualquiera de las escaleras para "limpiar" un poco la zona de soldados y después dirígete hacia el piano que está en la parte inferior. Cuando veas que la escalerilla llega a su altura, súbete al piano y ▶▶

### Quiz 1

**¿A quién protege un ser llamado Seraph?**

**A.** A Neo
**B.** A Sparks
**C.** Al Oráculo

## Consejos de disparo







**EN LUGAR DE CONDUCIR,** con Ghost tenemos que disparar en todas las fases en las que vamos en coche, excepto en una. La mayor complicación es que Niobe no es precisamente Fitipaldi y que todo está lleno de coches de policía. Pues bien, en casi todas las fases sólo tienes que dejar apretado el gatillo porque hay munición infinita, e ir mirando siempre hacia atrás, que es por donde te van a venir los enemigos más peligrosos.

**LAS FASES EN EL LOGOS,** por el contrario, son bastante más complicadas que jugando con Niobe. Ahora vemos que hay cientos de robots guardianes detrás de nosotros y que no es tan sencillo dispararles en los túneles. Un truco para que no estalle la nave es mover el ratón en zig-zag y de arriba abajo. Cuando veas que se pega uno de estos "pulpos" al cristal, acribíllalo. La clave está en no dejar pasar ni un pulpo a la parte delantera.

escaparás. En la Terminal, tienes que resisitir algunos minutos el ataque de los SWAT hasta que se abra la puerta del piso de abajo. Después, abre la siguiente puerta y ve hacia la derecha por la terminal de aeropuerto. Al llegar al final, en la parte central, encontrarás las escaleras mecánicas. Arriba, ve a la derecha y avanza por todo el pasillo. Te encontrarás con Sore.

**▶TORRE DE CONTROL** Selecciona el rifle de precisión y dispara a los SWAT que hay en la base de las escaleras, –no en el tejado– para cubrir a Sore. Después, baja al piso inferior, cárgate al SWAT del balcón y cubre otra vez a Sore. Por último, vuelve al piso de arriba. Ahora, nada más acabar la escena cinemática, toma el rifle de francotirador y aprovecha para dispara a la rueda del tren

## Quiz 2

**¿A quién pertenece la llave que nos da el Hacedor de llaves?**

**A.** Al Arquitecto
**B.** Al Merovingio
**C.** Al Elegido

delantero del avión mientras está poniéndose en marcha. Debes ser rápido o te será muy difícil alcanzarlo, aunque puede hacerse. Después vendrá un helicóptero de agentes a por ti. De nuevo, mira el cuadro “Los Helicópteros” para derrotarlo.



## 4. EL ACUEDUCTO

Se trata del único nivel en el que Ghost maneja un vehículo. Tienes que seguir al avión hasta que Axel pueda lanzarse en paracaídas y depués llegar a él antes que el Agente. Existe un modo efectivo de evitar tropezar-

## Los helicópteros







**PARA VENCER AL PRIMER HELICÓPTERO** del aeropuerto, nada más salir, desenfunda el arma y corre al lado contrario. Pégate a la pared y espera a que esté justo detrás de ti. Ahora sal con el foco pulsado y dispárale con la ametralladora siguiendo su recorrido. Cuando llega a la derecha, subirá y descenderán unos cuantos SWAT, así que no gastes toda la munición de la ametralladora ni todo el foco. Recoge las armas de los soldados y repite la operación hasta que lo liquides.

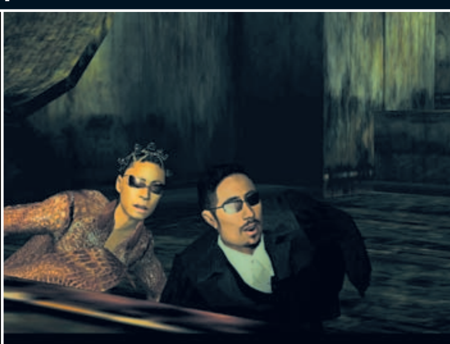
**EL HELICÓPTERO DE LOS AGENTES,** el segundo que aparece en el aeropuerto, es más complicado. Hay dos estrategias posibles: Si eres muy rápido, quédate quiero y dispárale a la cabina con el rifle francotirador. Tardarás cinco segundos en cargártelo, pero te dejará muy tocado o te matará si eres lento. La segunda opción es colocarte detrás de las columnas y atacarle con la ametralladora, pero debes ir cambiando de columna con cada ráfaga o no durarás mucho.




■ Muchas veces, es mejor saltar usando el foco a niveles inferiores para eliminar a los policías que quedarse esperando desde arriba.



■ Hay que ser rápido cambiando de arma para disparar con el rifle. Tiene varios niveles de zoom, recuérdalo.



■ En muchos niveles interactuamos con Niobe y tenemos que abrirle camino. ¡Qué gran equipo hacemos!

**PARA PELEAR CON LOS VAMPIROS, NO TE MOLESTES EN UTILIZAR ARMAS DE FUEGO, SON INÚTILES. EN SU LUGAR, GOLPÉALES HASTA QUE PUEDAS CLAVARLES UNA ESTACA**

nos con los bultos que lanzan desde el avión. Consiste en acelerar al máximo desde el comienzo de la misión. Si eres rápido y no te golpeas con nada, adelantarás a la aeronave. Sigue recto hasta que no haya salida y toma un pequeño desvío que hay oculto a la derecha de la caseta. A partir de aquí el terreno es totalmente abrupto, así que manten una velocidad intermedia o perderás demasiado tiempo dando vueltas de campana. Los carteles con flechas te irán indicando las bifurcaciones hasta el final.





## 5. EL CASTILLO

**▶LA GRAN SALA.** Entra por la puerta que tienes enfrente, –Ghost romperá una silla y cogerá una estaca–. Llegarás a una sala con un piano de cola y... ¡Un vampiro! Golpéalo hasta que lo estaques y encárgate del siguiente, que abrirá una puerta por la que podrás entrar.Ve a la izquierda, abre la puerta y coninúa para llegarar a la cocina. En general, para pelear con los vampiros no te molestes en emplear armas de fuego. Golpéales repetidamente con puñetazos y patadas. Ve de frente en la cocina y encárgate de otros dos vampiros en la sala de recreo. Sal por la puerta de la derecha.

**▶EL ATRIO.** Ve por la puerta de la derecha y liquida al vampiro de la ametralladora que hay en medio del patio. Sigue de frente y entra por la puerta secreta de la estantería por la que sale otro vampiro. Al avanzar, caerás a un sótano. Trepa por los tablones de madera hasta otro piso, encárgate del vampiro con el que toparás y trepa de nuevo hasta una buardilla. Todo comenzará a arder, pero sigue peleando hasta que uno de los vampiros rompa unos tablones. Estos te permitirán salir al aire libre. Conforme sales ve a la izquierda, coge el botiquín y salta dos terrazas hasta que entres en una sala de trofeos. El camino es di-




■ El salto hacia atrás disparando y usando el foco es imprescindible cuando nos atacan por varios flancos. Se trata de uno de los recursos más eficaces.

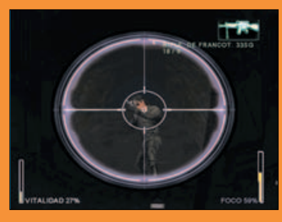


■ Fases como la mansión del Merovingio nos permiten explorar a fondo escenarios de la película.



■ En el nivel del jardín Zen, exclusivo de Ghost tienes la oportunidad de luchar contra la mismísima Trinity.

## Consejos con las armas





**EL RIFLE FRANCOTIRADOR** es bastante inutil en distancias cortas, pero imprescindible para acabar el juego. Practica el cambio de vista –teclas 3 y 4 por defecto– para no tener problemas durante las fases que requieren más rapidez, como las de la planta de energía, y recuerda que es totamente preciso, puede desviarse un poco.

**DISPARAR CON EL FOCO** pulsado es el mejor recurso de todo el juego. Además de esquivar con más facilidad las balas enemigas, permite realizar todo tipo de piruetas y, lo que es más importante, hace que apuntemos mejor, gastando menos munición y eliminando antes a los enemigos. El foco es imprescindible también en la difícil fase de la planta de energía. Te resultará muy útil para escapar de los agentes si nos acorralan.

recto, bajando dos pisos y atravesando varias salas más hasta el patio. Después de la secuencia, el resto de fases de este nivel son exactamente igual que jugándolas con Niobe. La única diferencia es que a Cujo le ayudan unos cuantos vampiros y que esta vez es Ghost quien rescata a Niobe en la fase de Caín y Abel.



## 6. BAJO LA CIUDAD

A diferencia de otras fases de disparo, procura no destruir ningún coche que circule cerca te ti o te estrellarás con frecuencia. Es una fase sencilla, en la que sólo tienes que aguantar un poco disparando hacia atrás a los Gemelos, hasta que Niobe tome el desvío a la derecha.



## 7. EL JARDÍN ZEN

Esta fase es un interludio entre la acción del juego y una buena oportunidad de conocer de cerca nada menos que a Trinity, la novia de Neo. Ghost y ella son viejos amigos y comenzarán una pelea en un entorno virtual. Tanto si derrotas a Trinity como si no, el juego continuará igual, pero no te resultará muy complicado derrotarla porque es bastante menos diestra que Seraph, en el guardían del oráculo que te encontrarás un par de niveles más adelante. Además tienes mucho espacio para moverte por el jardín. Utiliza el espacio para correr si ves que estás perdiendo mientras piensas tu nueva estrategia de ataque.

**Quiz 3**

¿Cómo se llama la ciudad de los humanos?

A. Denver
B. Sion
C. Logos



## 8. LA AUTOPISTA

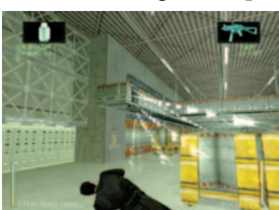
En estas dos fases, no te tienes que preocupar tampoco por conducir. La dificultad está en mantener a una cierta distancia a los coches de policía procurando no descuidar la parte trasera del vehículo. Muy atento a los que se cruzan porque puedes evitarlos disparando si te anticipas a sus movimientos. Cuando lleguen los agentes, disparáles sin parar hasta que cesen en la persecución. Para darles esquinazo, hay una táctica un poco salvaje pero efectiva. Se trata de disparar a todos los coches que te vayas encontrando para que tengan que esquivarlos. Concéntrate en ellos y al cabo de un minuto más o menos se habrán "rajado". Cuando avistes el camión de Morféo, no dejes que se te interponga ningún obstáculo o lo perderás.



## 9. LA PLANTA DE ENERGÍA

▶CONSTRUCCIÓN DEL REACTOR. Avanza hasta una escalera por la parte izquierda, después de llegar a una sala con policías. Tras subirla, ve a la derecha y déjate caer, avanzando hasta desconectar el generador para que Niobe pueda continuar. Ahora sube junto a ella por otra escalera y colócate junto a la barandilla de madera para cargarte a cuatro francotiradores; uno a la derecha, otro al frente y otros dos en la parte izquierda a distintas alturas. Ahora tienes que cubirla con el rifle francotirador disparando a la parte de abajo hasta que Chispas te indique que ya puede avanzar. Ve por la izquierda, entra por un par de pasillos y sube hasta una cornisa desde donde tienes que volver a cubrirla. Desciende caminando por los bloques y avanza hasta la salida de este nivel.

▶CONSTRUCCIÓN DEL REACTOR 2. Nada más comenzar prepárate porque te espera un "comité de bienvenida". Muévete de izquierda a derecha usando la ametralladora para liquidar a los francotiradores que están justo frente a tí. Bordea la sala y entra por la puerta de enfrente. Escala las cajas y déjate caer hasta los tablones de abajo. Sigue por el pasillo, elimina a los "amigos" que te esperan y déjate caer entre las vigas. Ahora utiliza el foco para disparar a todos los SWAT de la parte superior, escala y avanza por el pasillo hasta el final. Las tres fases siguientes para Ghost son idénticas jugandolas con Niobe. Así pues, no nos detendremos en explicarlas. Damos un salto para pasar a... ▶▶



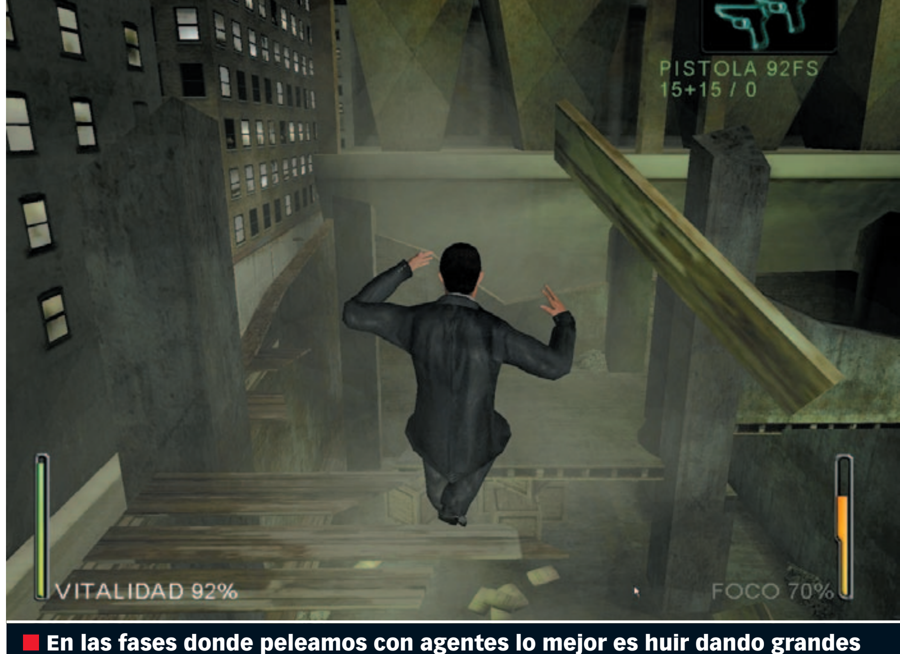
## COMO EN EL CASO DE NIOBE, TIENES QUE ENFRENTARTE SERAPH, EL GUARDÍAN DEL ORÁCULO. SI LO DERROTAS, SE ALTERA EL ITINERARIO DEL JUEGO



▶**RESIDUOS NUCLEARES.** La mecánica de los dos siguientes niveles es bastante sencilla: Se alternan dos tipos de sala, una más amplia llena de residuos a los que hay que evitar disparar, y otra más estrecha con efectivos SWAT ocultos detrás de bombonas. En salas más pequeñas, caminar por las paredes mientras disparamos es son un método rápido y eficaz para avanzar, mientras que en las grandes siempre hay que disparar con cuidado y tener foco pulsado para evitar saltar por los aires. En la última sala hay que eliminar a todos los SWAT con el fin de entrar al centro de control. Hasta aquí, en las anteriores fases, siempre podemos correr y pasar de largo los más difíciles de eliminar.



▶**SALA DEL CENTRO DE CONTROL** Rompe el cristal de un disparo y cambia al modo francotirador. Los SWAT se encuentran apostados a la derecha, a la izquierda y en una pasarela, en la parte inferior izquierda desde tu posición. Ahora, ve al fondo de la sala de control y elimina a los que han venido a por ti. Vuelve corriendo al ventanal y encargate, con el rifle, de los SWAT de la parte derecha. Repite con las restantes oleadas de SWAT. Al poco tiempo aparecerá un Agente. Dispara a los servidores de en medio de la sala y empújale, a base de golpes, contra uno de los servidores para que se funda. Has triunfado... ¿o no...?




■ En las fases donde peleamos con agentes lo mejor es huir dando grandes saltos con el foco. Evita combatir con ellos siempre que sea posible.



■ Como en el caso de Niobe, al terminar el juego podemos activar un nivel secreto de entrenamiento.



■ ¿Para qué ir por el suelo si podemos correr y disparar por la paredes? Ni el mismísmo Spider-man..

## Quiz 4

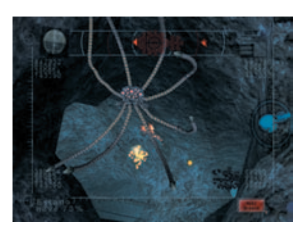
**¿Con qué famoso persona de la saga cinematográfica peleamos durante el juego?**

- **A.** Neo
- **B.** Morfeo
- **C.** Trinity



## 10. CHINATOWN

▶**CASA DE TÉ DE SERAPH.** Igual que con Niobe, tienes que enfrentarte al guardían del Oraculo, el misterioso y sereno Seraph. Dependiendo de del resultado del combate, se altera el itinerario final del juego. Si resultas vencido la siguiente fase transcurrirá a bordo de la nave Logos en el nivel "Túneles del mundo real".
Por el contrario, si logras derrotar a Seraph, irás directamente a la fase "Vértigo" y, al terminarla, volverás a Chinatown y tendrás que escapar del Agente Smith a lo largo de cinco fases más. De todas formas, después también acabarás pasando por la fase "Túneles del mundo real".
Para vencer a Seraph tienes que aplicar la misma técnica de lucha que con Niobe: Pulsa la tecla de "acción" cada vez que te vaya a golpear. Así conseguirás bloquear sus ataques, y podrás contraatacar con un golpe rápido. El combate no debería durar mucho.



## 11. A BORDO DEL LOGOS

Te encuentras manejando la ametralladora de popa de la nave y ante un peligroso panorama. Tienes a cientos de "pulpos" guardianes corriendo detrás del Logos. Niobe maneja la nave y tu objetivo es que ninguna máquina consiga alcanzar el casco del Logos para adherirse. Al terminar esta última fase, el juego te ofrece una clave –13D2C77F–. Es el final. Ahora puedes introducirla en la consola de hacko al igual que se hacía con jugando con Niobe.

M.J.C.

## Las piezas encajan





**TRAS VER LA PELÍCULA** "Matrix Reloaded" te habrás dado cuenta que hay muchas elipsis en la acción. Los hermanos Wachowsky decidieron que esas escenas que faltan aparecieran en exclusiva en el juego. Ahora que estás a punto de terminarlo verás cómo llegó Niobe a recoger a Morféo cuando se encontraba en el trailer luchando con el Agente. Y mejor aún, ¡lo has vivido tú mismo!

**IGUALMENTE,** la película no explica cómo salta por los aires la planta de energía. Sólo vemos que Neo puede entrar en el edificio sin que salten las alarmas. Pues la respuesta es sencilla ahora: ¡Has sido tú, manejando a Ghost y Niobe, el que has colocado las bombas! La verdad es que los Wachowsky son unos genios que hacen doblemente interesante el argumento del juego.

## Soluciones Quiz

**1.C.** Al Oráculo. **2.C.** Al Elegido. **3.B.** Sion. **4.C.** Trinity.

# Gran Concurso

# PRAETORIANS

## ¡¡Conduce tus legiones a la victoria!!




**¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!**
**¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!**

## SORTEAMOS

▸ **20 juegos Praetorians**
Lidera las legiones del Imperio Romano en uno de los mejores juegos de estrategia del año

▸ **20 Bandas Sonoras de Praetorians**
Música compuesta y producida por Mateo Pascual

**Micromanía**

**BASES DEL CONCURSO**

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de julio de 2003.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.



## Plazo de participación:

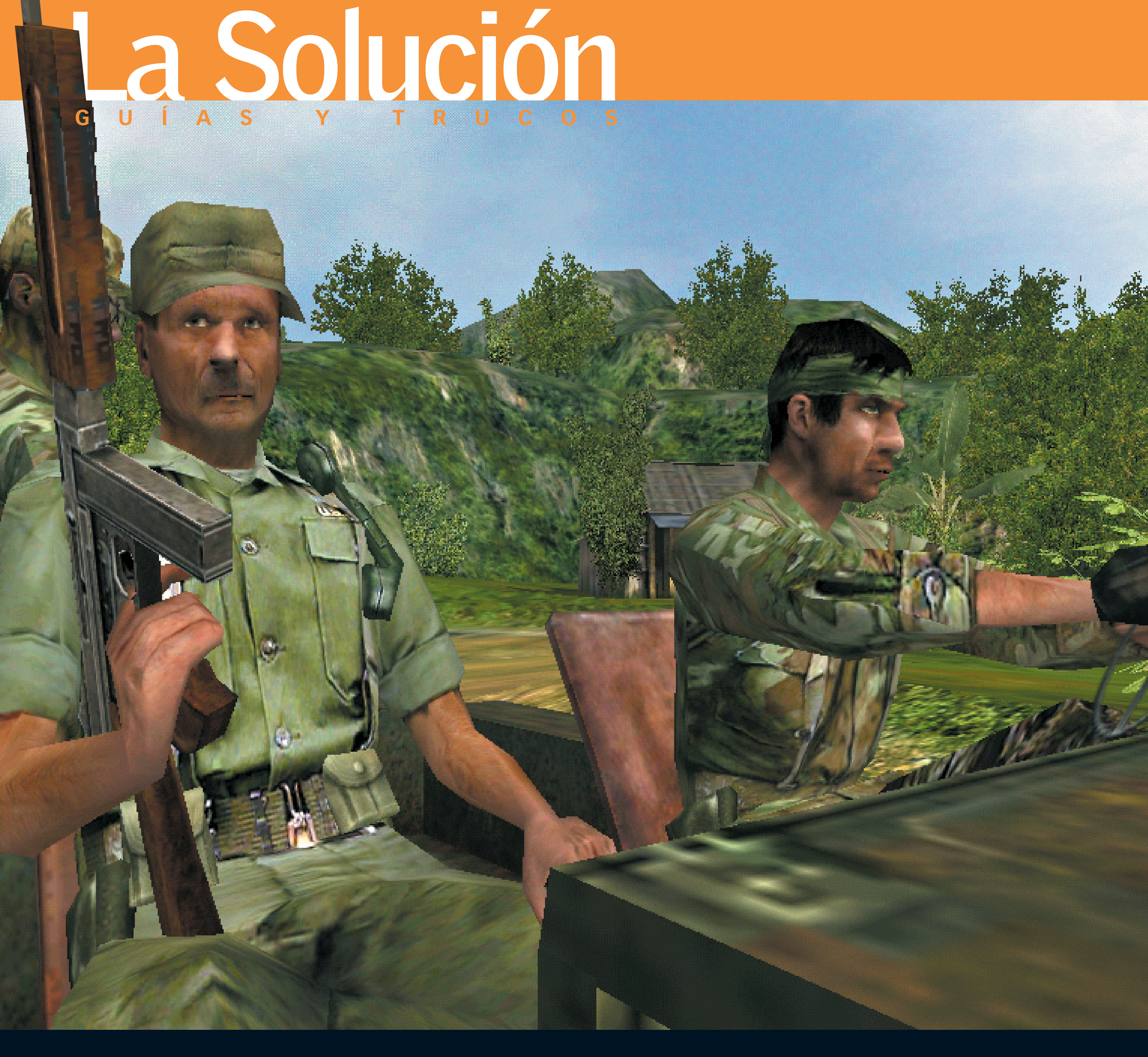
**Del 26 de Junio al 26 de Julio de 2003**

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5300** desde tu móvil poniendo la palabra: **mm102praetorians**









# Vietcong
## ¡Esto es un infierno!

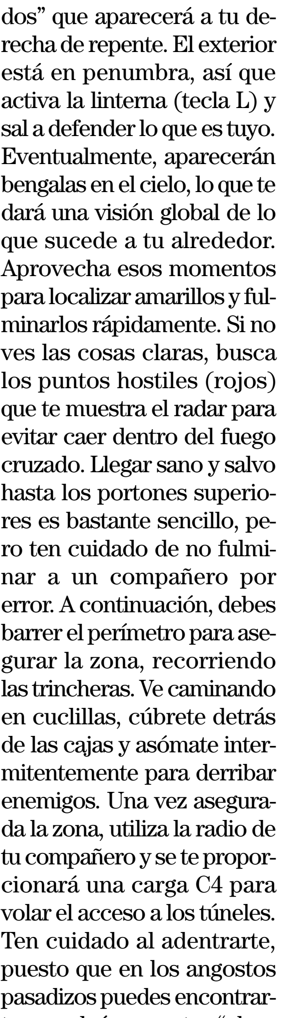
**Los que en ella estuvieron dicen que la guerra de Vietnam fue la más horrible de las que ha visto jamás el ejército americano. Si ya te has despedido de tu familia y no tienes miedo a la muerte, nosotros te vamos a convertir en un experto en patear vietcongs. ¿Preparado? La jungla te está llamando…**

Vamos a obviar las primeras misiones por ser relativamente sencillas y directamente nos vamos a la acción nocturna que tiene lugar en el búnker aliado. Fíjate que le vamos a dar un tono muy didáctico al principio de la guía, pero iremos resumiendo la acción conforme te vayas aproximando al final, puesto que a esas alturas ya tendrás tu propia forma de luchar. Esta guía se corresponde con el modo de dificultad normal, pero si quieres superarte a ti mismo, prueba el modo “Vietnam”: Sabrás lo que es sufrir.



## BÚNKER (NOCHE)

Mientras tu superior habla te verás sorprendido por un ataque sorpresa del VC (o sea, el ejército vietcong). Debes reaccionar de inmediato para matar al “ojos rasgados” que aparecerá a tu derecha de repente. El exterior está en penumbra, así que activa la linterna (tecla L) y sal a defender lo que es tuyo. Eventualmente, aparecerán bengalas en el cielo, lo que te dará una visión global de lo que sucede a tu alrededor. Aprovecha esos momentos para localizar amarillos y fulminarlos rápidamente. Si no ves las cosas claras, busca los puntos hostiles (rojos) que te muestra el radar para evitar caer dentro del fuego cruzado. Llegar sano y salvo hasta los portones superiores es bastante sencillo, pero ten cuidado de no fulminar a un compañero por error. A continuación, debes barrer el perímetro para asegurar la zona, recorriendo las trincheras. Ve caminando en cuclillas, cúbrete detrás de las cajas y asómate intermitentemente para derribar enemigos. Una vez asegurada la zona, utiliza la radio de tu compañero y se te proporcionará una carga C4 para volar el acceso a los túneles. Ten cuidado al adentrarte, puesto que en los angostos pasadizos puedes encontrarte con algún que otro “charlie”. Pulsa “usar” junto a las cajas para activar la carga y regresa con tus compañeros. Ese habrá sido el final del ataque sorpresa enemigo. Por ahora, todos a salvo…





## OPERACIÓN: LATA DE HOJALATA

Después del aterrizaje en helicóptero, te toca llevar a todos tus hombres hasta el segundo pelotón. Cruza rápidamente el puente y ponte a cubierto nada más atravesarlo, puesto que te encontrarás con resistencia al otro lado. Tanto desde el arbusto y la colina de la derecha, como desde la caseta de la izquierda te empezarán a llover las balas. Elimina a los VC’s más cercanos y haz uso de una o dos granadas de mano para callar a los enemigos que se encuentran en el búnker superior (te recordamos que debes tener mucho cuidado a la hora de utilizar las granadas de mano). Luego, sube hasta el búnker de la pequeña colina y examínalo afondo. Usa la radio para comunicarte y haz que tu hombre en punta lidere el camino por el sendero. Encontrarás unos cuantos tanques viejos y oxidados. Usa de nuevo la radio y continúa por el claro, vigilando el mapa.

**LAS BALAS ENEMIGAS** pronto silbarán sobre tu cabeza, pero no te aconsejamos pedir un bombardeo de artillería a no ser que sepas muy bien dónde colocas la cruz en el mapa. En su lugar, mejor salta a las trincheras enemigas y recórrelas en cuclillas, despacio, fulminando uno por uno a todos los VC’s que te vayas encontrando. Recuerda que algunos tardan en aparecer señalados en el radar, o incluso no aparecen. Examina todos los cadáveres y cuevas, utiliza la radio para comunicarte y entonces, haz que tu hombre en punta lidere de nuevo. Éste atravesará un búnker y os conducirá a un claro, en el que deberás usar la radio de nuevo y seguir caminando por el sendero, hasta que, una vez más, te veas sorprendido por los flancos izquierdo y derecho. Adelántate a los acontecimientos y revisa todos los arbustos y troncos para barrer al enemigo. Tras esta escaramuza, encontrarás al pelotón perdido (el Shrew 3). Acércate hasta el búnker superior con cuidado, puesto que en su interior, en el tejado y al otro lado hay media docena de amarillos, como mínimo. Pégate a la pared del búnker y ve eliminándolos uno a uno, o bien aléjate del mismo y lanza una granada en el interior. Tras el combate, sana tus heridas, recoge cualquier rastro de inteligencia y cambia tu arma por una AK47, ya que en adelante vas a encontrar munición de sobra. Además, es un arma ideal para cualquier situación. Usa la radio y aparecerá el primer helicóptero de evacuación. Examina a los soldados aliados muertos y sigue a tu hombre en punta hasta el siguiente cadáver, sentado junto a un arbusto. ►►

## QUIZ 1:

**¿A quién o quiénes identifica el radar?**

**A.** A amigos y enemigos.
**B.** Sólo a los enemigos.
**C.** Los cuatro puntos cardinales.

## Confía en tu equipo







**TODO PELOTÓN** se compone de varios soldados, y cada uno de ellos es especialista en alguna tarea. Mantente cerca de tus hombres y no juegues a lo “Rambo”, ya que pueden salvarte la vida y ahorrarte disgustos en muchas ocasiones. Pulsando la tecla “usar” sobre ellos en el momento adecuado, te prestarán sus servicios.

**EL MÉDICO** sanará tus heridas siempre que se lo pidas, incluso aunque ambos estéis bajo fuego enemigo. El ingeniero, en cambio y acorde a su rol, te proporcionará munición ilimitada, pero sólo en el caso de que lleves un arma que pertenezca al ejército norteamericano. En caso contrario, tendrás que rebuscar la munición entre los cadáveres enemigos o cambiar tu fusil por otro reglamentario (M16, M60, SW…).

**EL HOMBRE PUNTA** es sin duda uno de los más útiles de todo el pelotón, ya que guiará a tus hombres por el camino adecuado, descubrirá trampas “punji” y se detendrá ante emboscadas evidentes. Lo malo es que es extremadamente lento y en ocasiones puede llegar a crispar tus nervios. El artillero es eso… un artillero, por lo que resulta muy útil para efectuar fuego de cobertura o supresión.



**AL OTRO LADO** te espera otra peligrosísima línea de trincheras enemigas. Repite el proceso que ya has aprendido: salta en la zanja y acaba paulatinamente con los vietcongs que tengan la mala suerte de encontrarse contigo. Eso sí, evita entrar en la línea de fuego de los búnkers superiores. Utiliza la radio y te proporcionarán una pistola silenciada y una carga C4. Una vez dentro del túnel, avanza sigilosamente, matando a los pocos VC's que lo estén protegiendo. Llegarás hasta un hueco en el suelo que te conducirá a la verdadera red de túneles, totalmente oscuros. Para marcar localizaciones, puedes usar las bengalas fluorescentes, al mismo tiempo que para avanzar con visibilidad suficiente tendrás que activar la linterna. Camina hasta distinguir el cable de una trampa explosiva y –desde una distancia prudente- dispara a la mina cilíndrica. Sigue por el túnel incansablemente (pasarás dos silos defendidos) hasta encontrarte una bifurcación. El camino de la izquierda no te interesa, a no ser que necesites matar más amarillos para robarles sus botiquines médicos o munición. Por la derecha, llegarás hasta un polvorín. Coge la ametralladora y lánzate por el hueco del suelo, que te conducirá a la espesura de la jungla de nuevo. Bien, la siguiente parte consiste en avanzar poco a poco, descubriendo a los enemigos desde posiciones seguras. Generalmente, los VC's se cubrirán tras troncos horizontales y matorrales. La ametralladora no es un arma ideal para acabar con ellos desde la distancia, así que en cuanto fulmines a los primeros charlies, hazte con un buen AK47 o un rifle de precisión con el que podrás disparar tiro a tiro.

**EL SENDERO ES ESPESO,** pero te recomendamos recorrerlo por las cimas laterales, de forma que tu ventaja sea la altura. No olvides registrar los cadáveres y recoger armas, botiquines y datos valiosos. En esta ocasión, el radar no delatará al enemigo, así que no se te ocurra ir al trote esperando ver los puntos rojos. Ve paso a paso, barriendo el terreno, hasta que descubras unos agujeros en la ladera de los que saldrán varios enemigos. Despeja el interior de dichas excavaciones para buscar el rastro de tu compañero. Al salir del pequeño túnel, encontrarás más resistencia. Al final del recorrido encontrarás un búnker elevado desde el que te dispararán más vietcongs. Tras la charla por radio, y en cuanto te gires para desandar el camino, te dispararán por la espalda más soldados… ¿De dónde salen? Si te acercas hasta sus posiciones descubrirás un nuevo agujero en la pared. El soldado extraviado debe estar oculto en esos túneles.

## QUIZ 2:

¿Qué arma no admite disparo bala a bala?

**A.** AK-47.
**B.** M-16.
**C.** Thomson.

## Armas





**CADA ARMA** tiene sus propias características. A la hora del combate, es conveniente valorar aspectos como efectividad, precisión, perforación, retroceso, tiempo de recarga, vaciado del cargador en automático y un largo etcétera. Elegir el arma adecuada no es un asunto trivial y en algunos casos puede facilitar enormemente las misiones. Por norma general, las ametralladoras son ideales para utilizarlas a corta distancia, los fusiles son más efectivos a medio alcance y las pistolas demuestran lo que valen en el cuerpo a cuerpo. Por desgracia, cuánto más efectiva es un arma, menos precisa resulta.

**LAS GRANADAS** funcionan de manera algo diferente a lo habitual: para lanzarlas, pulsa disparo una vez y quedarán activadas. A continuación, mantén pulsado el botón de fuego durante un tiempo. Dicho tiempo definirá la fuerza (mayor o menor) que imprimirá tu brazo a la granada. Si sueltas el artefacto nada más activarlo, quien saldrá volando por los aires a trocitos serás tú mismo, así que cuidado. ¡Ah! Otra cosa más…: si utilizas el botón secundario de disparo, en lugar de lanzar el explosivo por el aire lo enviarás rodando por el suelo.



En escenarios con escasa luz, aprovecha el fogonazo de las bengalas para identificar a los enemigos y acabar con ellos antes de que vuelva la penumbra.



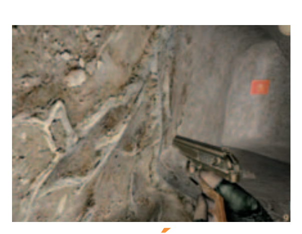


Es bastante conveniente cruzar puentes y ríos rápidamente, pues en ellos eres un blanco perfecto.



Los prismáticos son realmente esenciales para identificar ciertas emboscadas antes de caer en ellas.

**CUANDO TE ENCUENTRES TRINCHERAS ENEMIGAS,** LO MEJOR SERÁ TIRARSE EN ELLAS Y ANDAR EN CUCLILLAS, DESPACIO, ACABANDO CON LOS "CHARLIES" QUE VAYAS ENCONTRANDO

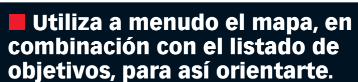


### RED DE TÚNELES

Si aún conservas la pistola SW silenciada, úsala para los primeros enfrentamientos. Mata a los dos primeros amarillos, y en la bifurcación toma el túnel izquierdo, fulminando a dos VC's y a otros dos, como mínimo, al girar a la izquierda. A partir de ahora, usa la AK-47 o cualquier rifle potente ante agrupaciones de enemigos, y la pistola que tengas disponible para reconocimiento. Tras contactar por radio te encontrarás otra bifurcación. A la izquierda hay un dormitorio protegido por

■ La mejor forma de asegurar una sala llena de enemigos es entrar "a matar". Recarga bien tu arma, ponla en automático y vacía el cargador desde la puerta.





■ Utiliza a menudo el mapa, en combinación con el listado de objetivos, para así orientarte.



■ No dejes de registrar ni un solo cadáver, puesto que te proveerán de munición, armas y botiquines.

## Malditas trampas

**CAMINA CON CUIDADO** si tienes entre tus planes sobrevivir. En plena jungla, cualquier trampa cubierta con hojas es prácticamente invisible al ojo poco acostumbrado. Las trampas "punji" son agujeros llenos de cañas afiladas que segarán tu vida en cuanto caigas en ellas. Para identificarlas, camina en cuclillas y fíjate en ligeras transparencias del suelo. Pulsando "usar" sobre el terreno sospechoso o disparando descubrirás la manta de hojarasca que las oculta. Recuerda que también puedes encontrarte con estas trampas en redes de túneles…

**MENOS COMUNES** pero igual de peligrosas son las "punji" horizontales, palas con cañas envenenadas que te atravesarán el estómago en cuanto roces el cable que las activa. También puedes tropezarte con alguna mina, aunque el cable metálico que llevan es más identificable. Ambas trampas requieren árboles o paredes de sujeción, así que en campo abierto, no debes preocuparte por ellas. Puedes detonarlas desde la distancia, lanzando granadas sobre ellas o disparando al detonador.

tres soldados. Sigue por el centro y tendrás que vaciar un segundo dormitorio a tu derecha, otro más a tu derecha y un cuarto a tu izquierda. Luego, encontrarás un lavabo en el que puedes recoger munición de pistola.

**SIGUE TU CAMINO** ascendiendo por el túnel, y a tu derecha podrás explorar una sala con cajas, en la que se oculta una trampilla que lleva a más munición para tu rifle. De nuevo, túnel arriba, ve a la izquierda (siguiendo la bandera comunista) y hallarás el centro de radio, fuertemente defendido. Recoge toda la inteligencia que puedas y coloca una carga C4 en la radio tras usarla. Otra vez, túnel arriba, hallarás la escuela de inteligencia. En la nueva bifurcación, toma el camino izquierdo y luego el derecho, hasta toparte con una sala hospital protegida por guardias. Desciende por el túnel siguiente y luego ve ascendiendo hasta la siguiente bifurcación, tomando la derecha hasta atravesar la sala de literas, en la que podrás ver un pequeño túnel al fondo. Sigue ese túnel por la izquierda y eventualmente llegarás a una parte reforzada por marcos. Pronto oirás los gritos del soldado preso, pero no te precipites, pues en realidad no le matarán. Simplemente, acércate poco a poco al calabozo, mata al guardia y espera a que aparezcan, uno por uno, todos los VC's que queden. Luego, sube por el túnel (a tu derecha encontrarás una sala con munición) y vigila el suelo mientras caminas, ya que tienes que encontrar una trampilla que te conducirá a la selva (¡por fin!).



**BIEN, EL HELICÓPTERO** no va a poder recogerte, como se te ha confirmado por radio, así que a partir de este momento, tu objetivo será llegar sano y salvo al final del río, siguiendo el cauce natural del mismo. Para conseguirlo, tendrás que enfrentarte a tres o cuatro oleadas de VC's furibundos. Presumiblemente, tu estado de salud será deficiente, así que acércate a las patrullas con todo el sigilo del mundo, escoge una víctima segura (afinando bien la puntería) y luego finiquita a sus compañeros, cubriéndote tras los troncos de los árboles para evitar la lluvia de plomo. No te impacientes por acabar con ellos: más vale una bala certera que treinta ráfagas desperdiciadas. Cuando recorras los huertos, verás un puente que te permitirá cruzar hasta el cauce contrario y atravesar el poblado abandonado en dirección al otro margen del río. Camina por los troncos que forman un puente natural y accederás a un islote en el que está la barcaza de tus compañeros. Evidentemente, en todas estas localizaciones encontrarás resistencia eficaz. Una vez a bordo de la lancha, toma los mandos de la ametralladora M60 y ve barriendo a los enemigos que aparezcan junto a las orillas o en canoas. Tras un largo y duro paseo, alcanzarás tierra firme y el helicóptero te rescatará.



## PAPA ÓSCAR WHISKEY

Lodo, mosquitos y oscuridad: esto es lo mejor que va a ofrecerte la ciénaga que lleva al campamento enemigo. Anda despacio para no hacer ruido, y corre sólo cuando sea necesario. No dispones de linterna y es difícil distinguir incluso la silueta de tus compañeros, así que haz que tu hombre en punta lidere el pelotón hasta el lugar de reunión. Fíjate en el radar para identificar la procedencia de los ataques sorpresa. Cuando se pare el guía por primera vez, te dispararán por la izquierda (nada que no puedas soportar). Luego, deberás investigar una cabaña, descubriendo que está vacía. Tras los mensajes de radio de rigor, haz que el guía siga adelante. Lo que pretendía ser una incursión sigilosa se convertirá en una escaramuza, puesto que la ribera de la ciénaga está atestada de amarillos. La forma más segura de enfrentarte a ellos -dado su elevado número y su agresividad- es acercarte con todos tus hombres en formación de ataque. Salva la partida cuando oigas los primeros disparos y evitarás volver a hacer el recorrido. Ya en suelo firme, usa la radio y sigue a tu guía hasta el punto Baker. Tras sobrevivir a tres enfrentamientos severos, pasa a modo sigilo.

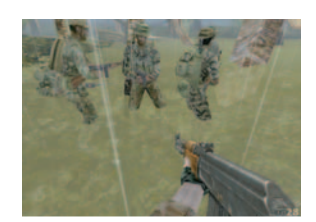
**CAMINA DESPACIO** y usa la pistola silenciada para fulminar rápidamente a los dos guardias que vigilan la colina de acceso al campamento enemigo. Desde arriba, verás una fogata y varias casas. Simplemente lánzate ladera abajo sin miedo, y cuando aterrices, sana tus heridas. Mantente oculto tras los matorrales y observa el movimiento de los guardias. Aunque puedes intentar dar un rodeo para liquidar a los VC's poco a poco, la mejor estrategia de ►►

### QUIZ 3:

¿Para qué sirve el ingeniero?

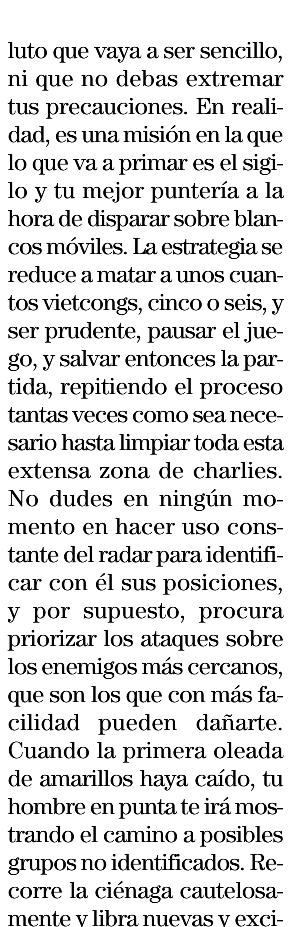
**A.** Para proveer munición.
**B.** Para usar la radio.
**C.** Para hacer de guía.

rescate consiste en disparar a los soldados más cercanos a la jaula y abrir la puerta fugazmente, para luego escapar con el prisionero en dirección a los matorrales. La idea es dejar atrás a los VC's cabreados y reunirte con tus compañeros en la colina anterior, sin pararte para mirar atrás. Recuerda, puedes realizar otras estrategias, pero al final la más directa y sencilla a menudo es la más efectiva e inesperada. Una vez arriba, el helicóptero de rescate no tardará nada en aparecer.



## DE CACERÍA POR LA CIÉNAGA

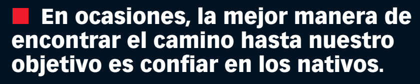
Esta misión consiste en lo que vulgarmente podríamos llamar "una cacería de amarillos". Ten en cuenta que, aunque aquí vayamos a resumir un poco los pasos, esto no quiere decir en absoluto que vaya a ser sencillo, ni que no debas extremar tus precauciones. En realidad, es una misión en la que lo que va a primar es el sigilo y tu mejor puntería a la hora de disparar sobre blancos móviles. La estrategia se reduce a matar a unos cuantos vietcongs, cinco o seis, y ser prudente, pausar el juego, y salvar entonces la partida, repitiendo el proceso tantas veces como sea necesario hasta limpiar toda esta extensa zona de charlies. No dudes en ningún momento en hacer uso constante del radar para identificar con él sus posiciones, y por supuesto, procura priorizar los ataques sobre los enemigos más cercanos, que son los que con más facilidad pueden dañarte. Cuando la primera oleada de amarillos haya caído, tu hombre en punta te irá mostrando el camino a posibles grupos no identificados. Recorre la ciénaga cautelosamente y libra nuevas y excitantes batallas con cuatro grupos más bastante numerosos, hasta alcanzar por fin el punto de reunión.



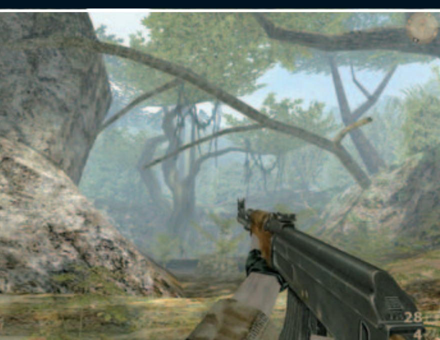


Vale la pena arriesgarse a correr bajo fuego intenso para llegar hasta una trinchera enemiga, ya que una vez dentro los charlies caen como moscas.





En ocasiones, la mejor manera de encontrar el camino hasta nuestro objetivo es confiar en los nativos.



Algunos árboles y salientes de la jungla te permitirán trepar hasta posiciones elevadas más ventajosas.

## Cuida bien tu salud





**LOS BOTIQUINES** que te irás encontrando (en realidad, casi siempre los robarás a los enemigos caídos), hacen que dejes de sangrar y curan tus heridas... pero no del todo. Para darle un toque mayor de realismo, siempre que recibes disparos de gravedad, tu salud se queda mermada en un ligero porcentaje, de forma que si has sanado tus heridas más de cinco o seis veces sólo dispondrás, aproximadamente, de la mitad de la barra de energía. Esto es lo que hace tan importante que avances despacio y que no estés siempre contando con el poder curativo de los botiquines. En misiones en las que estás tú "solo" (como en la red de túneles) esto puede llegar a ser muy crítico, ya que enfrentarse a retos posteriores con un 10% de salud es casi imposible y te obligará a reiniciar constantemente.



## MISIÓN SANITARIA

Un indígena está gravemente enfermo y tu médico necesita curarle, así que tendrás que escoltarle en jeep hasta la aldea más cercana. Sin embargo, en cuanto llegues a tu destino deberás continuar conduciendo por el sendero, con cuidado de no caerte por el barranco. Olvida los mensajes de radio, y céntrate en el recorrido, pues la primera parte de la misión consiste en llevar el jeep cuidadosamente, reduciendo la velocidad en las curvas y acelerando en las rectas que lo permitan. Tras un buen trecho, llegarás a unos árboles cruzados que te obligarán a seguir a pie. Elimina a los dos hombres patrulla y prepárate para otra escaramuza de las gordas, puesto que debes escrutar los márgenes del río antes de asegurar los dos puestos de mortero. Aprovecha los altibajos de las colinas para cubrirte y, como siempre, fíjate bien en el radar para identificar los puntos "calientes". Usa la radio cuando los dos puestos de artillería queden libres y ve de nuevo al centro de la pradera, vigilando la amenaza de un francotirador apostado en una de las montañas.

**AHORA DEBES DEFENDER** el campamento aliado. Sube pues por la ladera hasta alcanzar el fuerte atrincherado, y ve rodeándolo por su anillo exterior en busca de avanzadillas VC. Si los amarillos se internan en el fuerte y su presencia se prolonga, el riesgo es que mueran los soldados aliados del interior, así que sé contundente en tu trabajo de contención. Una ametralladora Thomson será tu mejor compañera en este viaje.

**QUIZ 4:**

¿Cómo se destruye una mina de cable?

A. Con balas o granadas.
B. Con el ingeniero.
C. Con la llave inglesa.



## ESTACIÓN DE RADIO

En el helicóptero, manejarás la ametralladora M60, buscando blancos hostiles entre los árboles y en la ladera de la montaña. El movimiento del aparato dificultará bastante la tarea de apuntar, así que mantén firme el gatillo y haz barridos horizontales o verticales sobre los objetivos en lugar de intentar centrar el punto de mira. Es importante que te deshagas primero del mortero, pero si se te escapa algo, el pájaro dará vueltas en círculo el tiempo justo para que cumplas tu cometido.



A pesar de su enorme retroceso, la AK-47 es un arma todoterreno, ya que su munición abunda y su índice de daños es considerable en disparos bala a bala.



A lo largo del juego, toda red de túneles, trinchera o agujero en el suelo estará fuertemente defendido.



Recoger los documentos y demás panfletos en ciertas oficinas es positivo, aunque no imprescindible.

## Los últimos túneles

**DESCIENDE POR LOS PASILLOS** angostos hasta que veas que una escalera se derrumba justo a tus espaldas. Busca entonces un pozo y baja por él hasta llegar a una gruta, en las que las vas a pasar canutas por culpa de un montón de amarillos armados hasta los dientes. Dicha gruta comunica directamente con la red de túneles clásica, aunque en esta ocasión se trata de un complicado laberinto.

**SIGUE LA PRIMERA** bifurcación a la izquierda y caerás en un desagüe. Para retomar correctamente tu camino, procura buscar siempre el ascenso por suelo seco, hasta que llegues a otros túneles anegados, en los que la única solución será bucear. Como dicen los más carcas, todos los caminos llevan a Roma, así que no debería costarte demasiado llegar a ver la luz de la Luna a través del agujero.

**EL CAMPAMENTO** estará fuertemente defendido por un elevado número de amarillos. Puedes rodearlo sin ser detectado y escapar hacia el este, o bien encomendarte a todos los santos y lanzar una granada hacia la fogata e intentar acabar con todos los VC's. Ya en el bosque, camina siempre hacia el este. Para llegar al punto de recogida del helicóptero tendrás que pasar un árbol enorme, acabar con varios hombres escondidos y atravesar una ciénaga.

## EN LA MISIÓN SANITARIA, OLVIDA LA RADIO Y CÉNTRATE EN EL RECORRIDO, PUES EL OBJETIVO EFECTIVO ES NO SALIRSE DE LA CARRETERA

**DESPEJADO EL TERRENO,** aterrizarás en la cima de la montaña para defender el repetidor. Pronto descubrirás que los amarillos os rodean y su número es enorme. Si bajas por la ladera e intentas hacerte el héroe no durarás ni un segundo. Lo mejor será pedir ayuda por radio, siempre que sea posible, y permanecer tras las trincheras, conteniendo el avance VC. Los enemigos muy lejanos no deben preocuparte, pero algunos de ellos intentarán infiltrarse por cualquiera de los cuatro costados, generalmente por la izquierda y la derecha). Coge la ametralladora M60 y úsala a discreción sobre las líneas más cercanas. No cuentes los enemigos que matas, sino el tiempo que aguantas. Guarda la partida cada tres o cuatro minutos, y procura hacerlo en una posición segura. Si alguno de tus miembros muere o es alcanzado por una granada, todo se irá al traste. Procura cubrir a tus compañeros y a su vez contar con su cobertura. Cuando todo esté a punto de concluir, el helicóptero aliado acabará con el resto de VC's y aterrizará en el repetidor. Espera a que todos tus hombres monten en él y embarca finalmente de regreso a la base.



### ACCIDENTE DE HELICÓPTERO

No hacía falta ser el más avispado para verlo venir, y al final, tu secador volante se ha estrellado en plena jungla, así que ahora tienes la misión de conducir a todo tu pelotón hasta el punto acordado. Pídele a Nhut que lidere la marcha y ve muy despacio, oteando el suelo en cada paso en busca de las temibles trampas punji. Al llegar frente al búnker enemigo, pégate a él y rodéalo en cuclillas. Entra por la parte posterior y dedícate a vaciarlo de ratas con cartilla militar del vietcong. Sigue tu camino por la jungla y eventualmente te encontrarás con dos grupos de vietcongs, uno en el espesor de los matorrales y otro al lado de unas ruinas. Sigue la senda y trepa las rocas para llegar hasta un lugar un poco despejado. Estallará una tormenta al tiempo que hablas por radio. Dirígete ladera arriba con la guía de Nhut y contacta con el pelotón extraviado. Después de un intenso combate al lado del helicóptero derribado, acércate a las trincheras y elimina la segunda línea de contención VC. Ahora, tienes que trepar hasta lo más alto de la colina, esquivando las alambradas y matando a todos los charlies que se parapetan detrás de ellas. Si puedes, bordea las trincheras enemigas por tu izquierda e intenta saltar sobre ellos para agilizar de esta manera el combate, aunque lo más seguro (aunque también lo más tedioso) es el intercambio de disparos desde posiciones cubiertas.

**EN LA MONTAÑA** hay dos huecos desde los que disparan sin cesar varios amarillos. Lánzales un regalito explosivo, si puedes. Una vez despejado el campo, busca el agujero que conduce a la red de túneles, en una de las trincheras. Sigue el recorrido recto, mata a dos hombres a tu paso y aparecerás en una trinchera al otro lado de la montaña. Fulmina varios comunistas y coloca la carga C4 en la batería antiaérea. Luego, dirígete a las ruinas de la ciudad. En su interior te encontrarás con un acceso al subterráneo, bien defendido, en el que , si tomas el camino de la izquierda, encontrarás al primero de los POW. En cuanto salgas por el otro lado, estarás prácticamente rodeado. Busca una buena cobertura y espera a que el enemigo venga a por ti. En cuanto limpies las ruinas, acércate a la segunda batería antiaérea y coloca la carga C4. La caballería no tardará en llegar, y tendrás que vértelas de nuevo en los túneles. El recorrido final lo tienes en el cuadro de arriba. Después de todo, aún tienes bastante pelea en el frente, pero con lo que te hemos enseñado no será ningún problema para ti… Suerte soldado.

J.M.

### QUIZ 5:

¿Qué sucederá si disparan y matan al prisionero?

A. Fracasa la misión.
B. Regresas al helicóptero.
C. Tendrás que enterrarlo

### Soluciones Quiz

1. A. A amigos y enemigos. 2. B. M-16 3. A. Para proveer munición. 4. A. Con balas o granadas 5. A. Fracasa la misión.






# Hulk

## Estrategias para vencer

**En momentos muy concretos conviene tener clara una estrategia. Las misiones de infiltración precisan de ayuda en dos o tres puntos, y los enemigos finales no son tan sencillos como para eliminarlos a puñetazos.**

Aunque la práctica acaba por resultar el mejor modo de superar cualquier misión de «Hulk», estos consejos os ayudarán a no perder demasiado tiempo, indicando las mejores estrategias para superar fases de infiltración o acabar del modo más rápido con los jefes finales. Combatirlos supone un gran cambio en el nivel de dificultad general que se ofrece a lo largo del juego.

## Evitar ser detectado




**■ MEDIDAS DESESPERADAS**
Es la misión más sencilla de infiltración, y te da pistas sobre cómo actuar en posteriores misiones de similar factura. Al principio todo estriba en avanzar agachado para que los soldados no te vean a través de las ventanas, y en colocar los símbolos en el ordenador de forma correcta para abrir las puertas. Para entrar en el laboratorio, primero escóndete tras las cajas que hay junto a la entrada, hasta que los soldados salgan. Luego retira las cajas del conducto de ventilación que conduce al interior.



**■ INFILTRACIÓN** Utiliza los camiones como escondrijo para que no te vean los soldados. Procura evitar siempre las luces de las torres de vigilancia y nunca te enfrentes a los guardas. Evita los perros caminando con sigilo detrás de ellos. Desconecta las luces, ataca a los guardas por detrás y avanza hasta saltar la valla. Para entrar en el edificio deberás desconectar dos conmutadores, uno a cada lado. Apila cajas para saltar la primera valla. Dentro del edificio, ocúltate tras las cajas hasta llegar a los monitores.



**■ EFECTO QUÍMICO**
Debes encontrar dos sustancias que están en sendos laboratorios, juntarlas en un tercero e inyectarte la dosis para evitar que te hagan efecto las drogas que te han inoculado. Como vas disfrazado, sólo has de cuidarte de no correr demasiado ni acercarte mucho a ningún enemigo, soldado o científico, para no despertar sospechas. Recuerda que debes usar el ascensor para entrar en el piso de los laboratorios, y nuevamente dirigirte a esta posición al final de la misión.



**■ DETERMINACIÓN**
Esta misión es en apariencia sencilla. Sin embargo oculta un pequeño error de diseño. Cuando pasas los primeros perros gamma, que están dormidos, debes pasar tras las cajas que forman un muro. Bien, deja siempre las cajas que puedes mover DENTRO del muro. De no ser así, una vez des toda la vuelta, y actives la energía, al intentar salir por la zona de los perros, ahora despiertos, estos quedarán bloqueados por las cajas que hayan quedado fuera, si no has tenido la precaución de moverlas correctamente hacia el interior. La IA de estos enemigos no es muy buena y no se moverán, impidiéndote la salida. Y otra cosa. Ten mucha paciencia para entrar en el vagón. Aprovecha el momento que te dejen libre la entrada y corre hacia la puerta.



**■ CONSIDERACIONES**
Esta es una misión "con trampa". Según entres en el pasillo, una vez abierta la puerta del principio, tras activar los dos conmutadores, te saldrán al paso dos enormes soldados gamma provistos de cañones. Bien, es imposible que los puedas superar, así que tienes que engañarlos. Según aparezcan, da media vuelta inmediatamente y sal por donde has entrado. Todo lo que tienes que hacer es ocultarte en un lateral de la puerta y esperarlos allí. En cuanto salgan, vuelve a entrar en el pasillo y echa a correr sin pararte a mirar atrás. Como por arte de magia te habrán perdido de vista y ya no te volverás a topar con ellos. Al llegar al final del pasillo la puerta se abrirá y te toparás con dos viejos amigos: Media Vida y Loco. No te preocupes. Tras la secuencia cinemática te convertirás en Hulk para la pelea que se avecina.

## Los jefes finales



### MEDIA VIDA

El primer encuentro con Media Vida no es complicado, pero es un enemigo muy rápido y bastante pesado con sus ataques eléctricos. No lo puedes vencer con un enfrentamiento directo (no se te ocurra sacudirle). Para ganarle, debes usar todos los objetos que hay por el escenario a tu alcance y lanzárselos lo más rápido posible. Sólo así acabarás con él. Procura que no te enganche, ya que te robará parte de tu energía para regenerar la suya, con lo que tardarás más tiempo en vencerle. Ése es todo su peligro, que te puede hacer perder bastante tiempo.



### RAVAGE

Ravage es un enemigo de cuidado. El primero que realmente te pondrá las cosas difíciles. Es muy táctico, y en una pelea a puñetazos tienes todas las de perder, porque además cuenta con el apoyo de soldados gamma armados de cañones. Lo mejor es llevártelo a la zona de teletransporte. Allí, procura hacerle llaves agarrándolo o empujándolo siempre que puedas. Como es allí donde aparecen los soldados gamma, no se aprovecharán de sus cañones si eres rápido. Tendrás que vencer a Ravage dos veces, como mínimo, antes de acabar con él definitivamente.




### LOCO

Loco es bastante sencillo como enemigo final. Primero, tienes que romper todas las consolas que controlan la máquina en que está encerrada Betty, para evitar que la radiación gamma le alcance. Loco puede incluso ayudar, en contra de su voluntad, ya que si te ataca cerca de una consola también puede dañarla con su golpe. Después, enfréntate a él de manera directa, y procura evitar los enemigos secundarios. No son muy peligrosos, pero pueden dificultar tu tarea estorbando lo necesario para que Loco te golpee repetidas veces.



### LOCO Y MEDIA VIDA

Sí, aparecen de nuevo y juntos. Esta pelea es complicada. Media Vida es rápido y Loco es fuerte. Uno te acosará constantemente y el otro se aprovechará para golpearte. La táctica es ésta: no pares nunca y salta constantemente. Si pasas de un lado a otro del puente, se pueden bloquear entre ambos. A Media Vida sólo le puedes ganar lanzándole objetos, así que tus saltos harán caer estalactitas, que usarás como arma arrojadiza. A mitad de la pelea Loco huirá, pero Media Vida seguirá incordiando. Ya sabes, salto, objeto y lanzamiento.



### FLUX

Flux tampoco es un enemigo excesivamente complicado. Realizará sus ataques siempre igual, y en varias oleadas. Su rutina ofensiva es muy sencilla de descubrir, así que puedes permitirte el lujo de rec ibir algún golpe para estudiarla. Comienza con un ataque directo mientras destrozas las consolas, a lo que sigue la huida al piso superior, el lanzamiento de granadas y vuelta a empezar. Aprende estos pasos y a evitarlos. Una vez destrozadas las consolas, tendrás que agarrarlo y lanzarlo al núcleo del reactor. Tendrás que repetir todo el proceso al menos dos veces, dependiendo del nivel de dificultad que hayas escogido.



### LIDER

El más complicado, de todos los jefes finales hasta este momento. Primero, tu problema es que actúas como Banner, y eres muy vulnerable. Debes ser rapidísimo para desconectar los cuatro interruptores que protegen la esfera gamma.
Ya como Hulk, procura seguir esta táctica. Cuando Líder lance rayos, ni te acerques y salta para evitarlos. Cuando se quede parado, incluso cuando haya creado sus ilusiones ópticas, salta, acumula energía y descarga un puñetazo desde lo alto. Tendrás que repetir esto varias veces, contando además con el hándicap de que aparecen soldados gamma con cañones. Paciencia y no desesperes.

# Rise of Nations

**AUNQUE SE TRATA DE UNO DE LOS JUEGOS de estrategia más completos de los últimos tiempos, el control de «Rise of Nations» es sorprendentemente sencillo e intuitivo. Aun así, quizá necesites esa pequeña ayuda.**

**1 LOS PEONES:** Uno de los fundamentos alrededor de los que gira «Rise of Nations» es la necesidad de construir muchas ciudades, algo que puede resultar complicado para el jugador menos veterano. Para simplificar al máximo esta tarea abre el menú de opciones y configura el juego para que por defecto los ciudadanos primero construyan y luego recolecten. Así, cuando crees una nueva ciudad sólo tienes que construir a su alrededor los cimientos de todos los edificios necesarios, poner en producción diez o quince ciudadanos y olvidarte. Los ciudadanos construirán automáticamente y luego se irán a recoger recursos sin que tengas que preocuparte de supervisarlos.

**2 LOS RECURSOS:** La gran cantidad de opciones de investigación y construcción del juego necesita de un flujo incesante de recursos. Para mantenerlo es fundamental tener suficientes ciudades y todo tipo de edificios de producción, pero, sobre todo, hay que procurar no llegar nunca al límite de comercio en ningún recurso. Cada minuto que pases en el límite son valiosísimos recursos que estás desperdiciando, así que procura mantener siempre avanzada la investigación económica.

## ¡Maravilloso!



**CONSTRUIR MARAVILLAS no es sólo una forma de ganar el juego a los puntos, sin necesidad de combatir. Las ventajas otorgadas por la mayoría de ellas son casi siempre desmesuradas, muy por encima del coste que es necesario pagar por ellas, e incluyen unidades gratis, importantes descuentos a la producción o expansión de las fronteras. No dejes de construir una siempre que puedas.**


1


2
3
4
5

**3 LA BIBLIOTECA:** Un error común es limitar las investigaciones a una única biblioteca. Aunque todos los edificios son importantes, el que más necesita de un duplicado es sin duda la biblioteca. En muchas partidas complicadas la victoria se decide por el nivel tecnológico que hayas alcanzado y, sobre todo, por alcanzarlo antes que todos tus oponentes, y hay pocas cosas más frustrantes que tener recursos de sobra y no poder investigar más que una tecnología cada vez.

**4 GENERALES:** Los generales son unidades de apoyo que confieren diferentes beneficios a las unidades que están a su alrededor. Algunos de estos beneficios no tienen demasiada importancia a efectos de juego, , pero el que permite atrincherar a las tropas es sencillamente fundamental a la hora de realizar una defensa exitosa de tus ciudades. Construye siempre suficientes generales para todos tus batallones defensivos y si se acerca el enemigo no dudes en atrincherarlos a todos.

**5 FORMACIONES:** Uno de las ausencias más dolorosas en «Rise of Nations» es la de un sistema de formaciones más elaborado. Aun así existen al menos dos formas de disponer nuestras tropas en una formación de combate adecuada. La primera es seleccionarlas y pulsar y arrastrar sobre el lugar de destino con el botón derecho del ratón, con lo que el programa las colocará automáticamente con la formación más adecuada. El otro método, que con frecuencia se suele pasar por alto, es colocar las unidades en su puesto dentro de la formación de manera individual y moverlas con la orden “Adelante”, que hace que avancen de manera conjunta manteniendo la formación fijada.

# Star Trek: Elite Force II

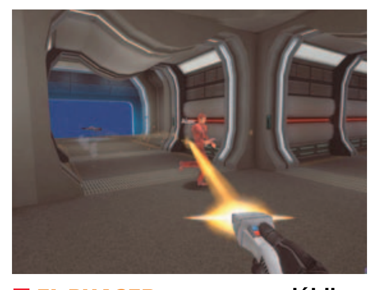
**EL ESPACIO profundo está lleno de sorpresas y peligros. Afortunadamente, gracias a estos consejos podrás salir airoso sin problemas de las batallas más complicadas.**



■ **LA CUCHILLA** parece un arma inútil, pero es una de las mejores bazas si consigues acercarte a tu enemigo y sacar su filo.



■ **APROVECHA** las peleas de otros jugadores para conseguir "holofrags" fáciles, disparándoles desde lugares elevados.



■ **EL PHASER** es un arma débil, pero sirve para quitarse las "moscas" de encima en momentos de apuro.



■ **UNA RÁFAGA** del rifle de precisión basta para matar a un enemigo, pero si fallas perderás varios segundos recargando.



■ **LA MAYORÍA** de proyectiles pueden esquivarse, pero cuando veas una ráfaga cuántica salta hacia un lado o busca cobertura.



■ **EL RIFLE** de asalto es devastador a corta distancia, pero totalmente inútil desde lejos. Úsalo en lugares cerrados.



■ **EL FUEGO** secundario de algunas armas consume gran cantidad de munición, pero resulta ideal contra agrupaciones.



■ **EL TORPEDO** teledirigido es muy valioso. Activa el haz de seguimiento sólo cuando tu enemigo esté huyendo o alejado.

# BloodRayne

**CHUPAR LA SANGRE a cientos de nazis no es tarea fácil, pero con estos consejos que te damos aquí podrás utilizar mejor las habilidades de la protagonista y vencer sin problemas a los enemigos finales.**

**1 LA ALIMENTACIÓN DE UN VAMPIRO** implica chuparle la sangre a otro ser vivo y en nuestro caso lo que está más a mano son los soldados enemigos. Como suelen venir en grupo tienden a dispararnos mientras estamos bebiendo de uno de sus compañeros, por eso, para para poder alimentarnos sin problemas, lo mejor es que una vez que hemos comenzado a chuparle la sangre a uno de los soldados nos giremos para que éste le de la espalda a su compañero. De esta manera las balas no te harán daño y cuando acabes con él podrás "zamparte" al otro tranquilamente.







**2 CONOCER LOS PODERES** especiales de Rayne es muy importante. El primero es la Percepción Aumentada, similar al "tiempo bala" de «Max Payne». El segundo es el Sentido de Aura, que permite ver el estado de ánimo y el nivel de salud de los enemigos. Si el aura es roja, el enemigo está con la guardia baja, y si están al máximo de salud, el aura será brillante. La Rabia Sangrienta es la más poderosa: aumenta el poder de todos los ataques y nos porporciona más combos de golpes. Por último, una variante de ésta es el Ataque de Rabia, muy cara pero que nos da un ataque potentísimo.

## El dúo dinámico



**PARA TERMINAR CON BELIAR Y WULF deja que se peguen entre ellos. Cuando el nazi suba a la planta superior, no vayas tras él, es mucho más difícil de matar que el demonio. Su punto débil es el corazón, así que apunta bien. No esperes mucho o crecerá tanto que no podrás escapar. Para acabar después con Wulf, atácale cuerpo a cuerpo y sólo cuando tengas el medidor de "rabia sangrienta" al máximo.**

**3 EN EL NIVEL DE LA CALDERA** te tienden una trampa consistente en cerrar la sala herméticamente y llenarla de gas venenoso. Los culpables se encuentran a salvo en otra sala acristalada con la puerta cerrada. Para salir de esta situación, ve en dirección a esta sala y mira hacia arriba hasta que localices una alarma de color rojo. Salta con precisión y cuando estés en el aire, rómpela. Esto desactivará el gas, y ya sólo tienes que romper una de las ventanas que hay justo debajo de la alarma para pasar a la sala y darles su merecido a esos "caracráneos".

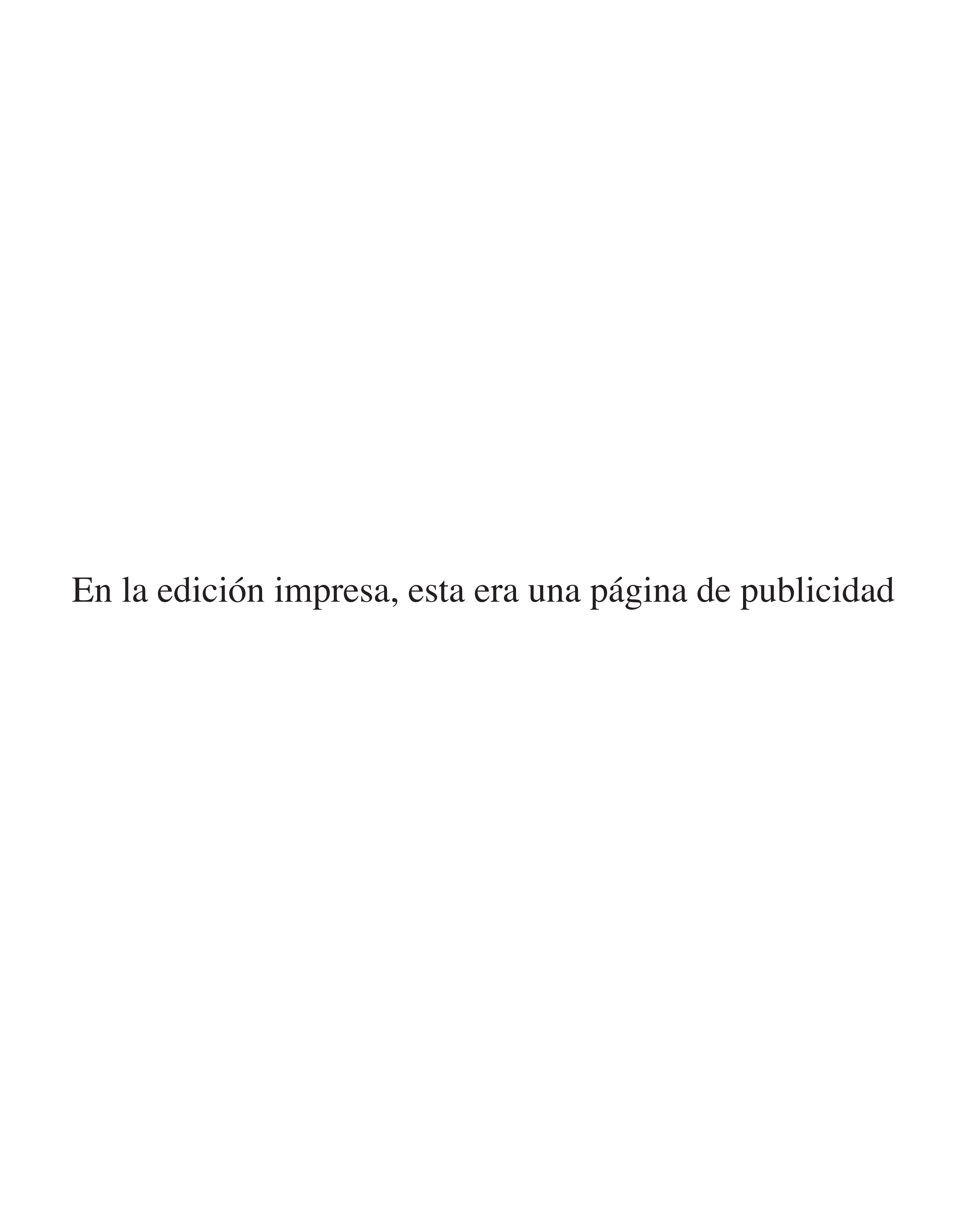



**4 PARA LIQUIDAR A VON BLUTT,** el clérigo herético, hay que ser muy hábil, ya que está protegido por un escudo que cubre todo su cuerpo por delante y se defiende con una ametralladora de gran calibre. El único modo de dañarlo es atacarle por detrás, para lo cual hay que colocarse detrás de una columna cercana hasta que pare para recargar. En ese momento hay que atacarle rápidamente con cualquier arma de fuego. Si entra algún soldado mientras tanto, liquídalo antes de seguir con Von Blutt.




**5 ACABAR CON MAULER** es difícil, pero se le puede vencer. Si decides huir, destrozará todo el nivel para cogerte, así que como máximo hazlo durante un minuto para analizar sus movimientos y reponerte del susto de verlo. Después, colócate detrás suyo y rebánalo con las espadas. Esta es la única manera de derrotarlo, y si te pilla intentándolo... bien, no vivirás mucho para contarlo. Afortunadamente es muy lento, por lo que puedes girar en círculos amplios alrededor suyo y esperar al momento apropiado. Aprovecha el poder de la "rabia sangrienta", pero ten en cuenta que tendrás que usarla al menos dos veces para acabar con él.

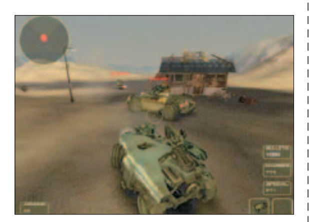



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

# ESTO TIENE TRUCO

**¿Se te resiste algún nivel? ¿Tus enemigos parecen invencibles? ¿Quieres avanzar sin obstáculos? Aquí te ofrecemos una pequeña ayuda. Con estos códigos podrás acceder a trucos y secretos que te serán muy útiles... Aprovéchate.**

## Bandits: Phoenix Rising
### Todas las armas



En el directorio donde has instalado el juego, entra en la carpeta: \bandits\data\profiles y edita el fichero llamado **"GARAGE.XML"** con cualquier procesador de textos. Para obtener todas las armas de una misión, busca su sección correspondiente dentro del fichero (por ejemplo "Mision 01") y cambia todos los valores que encuentres con **"no"** por **"yes"**.

## C.S.I.: Crime Scene Investigation
### Secretos ocultos



Cuando hayas completado la aventura, accede a la carpeta donde has instalado el juego. Ahora tienes que buscar, dentro de la misma, el archivo de la **última partida** que fue grabada. Edita dicho archivo con un procesador de textos y cambia estas líneas para obtener una puntuación perfecta en el juego:

**evd =** 100
**hint =** 0
**ranking =** 3
**bonus =** 10
**score =** 100

Si deseas desbloquear los **"storyboards"** animados, sustituye la orden **"bonus"** por esta:

**bonus =** 25

## Devastation
### Modo dios



Durante una partida, despliega la consola y teclea cualquiera de los siguientes códigos:

**god:** Invencible.
**allammo:** Munición al máximo.
**ghost:** Las paredes podrán traspasarse.

## Enclave
### Todos los objetos



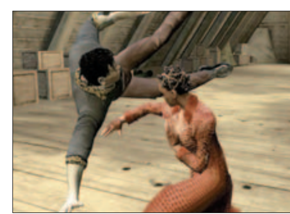
Utilizando el Bloc de Notas abre el fichero **ENVIRONMENT.CFG**, situado en la carpeta de instalación del juego, y a continuación añade la siguiente línea:

**CON_ENABLE=1**

Ya durante el juego, pulsa la tecla **"º"** (a la izquierda de la tecla "1") para abrir la consola. Ahora puedes activar los trucos tecleando los códigos:

**cmd giveall:** Obtienes todos los objetos.
**cmd noclip:** Atravesar paredes.
**cg_menu cheatmenu:** Pulsa la tecla **"º"** para abrir el menú de acceso a los trucos.

## Enter the Matrix
### Invencible



Busca un monitor de hackeo para acceder el sistema y escribe las siguientes órdenes:

**cheat 0034AFFF:** Consigues todas las armas a máxima potencia.
**cheat 7F4DF451:** Nivel de salud infinito.
**cheat 1DDF2556:** Munición ilimitada.
**cheat 69E5D9E4:** Focus infinito.
**cheat FFFFFFF1:** Otorga la invisibilidad.
**cheat 7867F443:** La nave Logos vuela más rápido.

## Indiana Jones y la Tumba del Emperador
### Modo Dios



Completa los siguientes pasos para disfrutar de los trucos. Accede a la carpeta donde has instalado el juego y entra en la subcarpeta:

**...\GAMEDATA\INDY**

Haz una copia de seguridad del fichero **DEFAULT.CFG** y después ábrelo con el Bloc de Notas de Windows. Cambia los valores indicados en las siguientes líneas:

**pack:** 0
**title:** 0
**freescenedata:** 1
**vsyncinterval:** 2
**milessound:** 1
**nocontrol:** 1
**cheats:** 1
**resmgrload:** res.dat
**fullscreen:** 1

Graba el fichero y ejecuta el juego. Para desactivar los trucos, recupera la copia de seguridad de **DEFAULT.CFG.**

## Truco del mes

## Grand Theft Auto: Vice City
### Domina las calles





En el transcurso de la partida, están disponibles estos códigos. Tecléalos para activar los trucos:

THUGSTOOLS: Obtienes todas las armas ligeras.
PROFESSIONALTOOLS: Todas las armas medias.
NUTTERTOOLS: Todo el armamento pesado.
ASPIRINE: Salud al máximo.
PRECIOUSPROTECTION: Armadura completa.
YOUWONTTAKEMEALIVE: Aumentas el nivel "Se busca".
LEAVEMEALONE: Disminuyes el nivel "Se busca".
FANNYMAGNET: Las mujeres te siguen.
CHICKSWITHGUNS: Las chicas llevan armas.
DEEPFRIEDMARSBARS: Tommy gana unos kilos.
PROGRAMMER: Brazos y piernas de nena.
STILLLIKEDRESSINGUP: Cambias de ropa.
CHEATSHAVEBEENCRACKED: Juegas como Ricardo Diaz.
LOOKLIKELANCE: Juegas como Lance Vance.
MYSONISALAWYER: Jugas como Ken Rosenberg.
LOOKLIKEHILARY: Juegas como Hilary King.
ROCKANDROLLMAN: Juegas como Jezz Torent.
WELOVEOURDICK: Juegas como Dick.
ONEARMEDBANDIT: Juegas como Phil Cassidy.
IDONTHAVETHEMONEYSONNY: Juegas como S. Forelli.
FOXYLITTLETHING: Juegas como Mercedes.
BIGBANG: Los coches cercanos explotan.
MIAMITRAFFIC: Los conductores se vuelven agresivos.
GREENLIGHT: Los semáforos se ponen en verde al paso de tu vehículo.
LOADSOFLITTLETHINGS: Las ruedas de los coches deportivos se vuelven gigantes.
ALOVELYDAY: Día despejado.
APLEASANTDAY: Día con claros.
ABITDRIEG: Día nuboso.
CANTSEEATHING: Niebla.
CATSANDDOGS: Tormentas.
LIFEISPASSINGMEBY: Acelera el reloj.

## Envíanos tus trucos

■ Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.




■ Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

# Los Sims: Superstar
### Todo el control



Pulsa las teclas **"Ctrl + Mayúsculas + C"** mientras juegas. Aparecerá un cursor en la esquina superior izquierda de la pantalla. Introduce cualquiera de estos códigos:
**rosebud:** 1.000 Simoleons.
**interests:** Muestra los temas de interés del personaje activado.
**set_hour <1 hasta 24>:** Cambia la hora del día.
**Ejemplo: set_hour_14** para las dos de la tarde.
**autonomy <1 hasta100>:** Cambia el grado de independencia de los Sims.
**sim_speed <-1000 hasta 1000>:** Cambia la velocidad del juego.
**grow_grass <0 hasta 150>:** Cambia la velocidad de crecimiento de la hierba.

# Medieval Total War: Viking Invasion
### Suministros infinitos



En el mapa de campaña, teclea estos códigos para obtener múltiples ventajas.
**.mefoundsomeau.:** Todas tus provincias recaudan oro.
**.mefoundsomeag.:** Todas tus provincias recaudan plata.
**.mefoundsomecu.:** Todas tus provincias recaudan cobre.
**.viagra.:** Todas tus provincias recaudan hierro.
**.matteosartori.:** Mapa completo del escenario.
**.deadringer.:** Consigues un millón de florines.
**.worksundays.:** Acelera la velocidad de construcción.
**.badgerbunny.:** Todas las unidades y edificios disponibles.

# PRO Race Driver
### Daños y controles



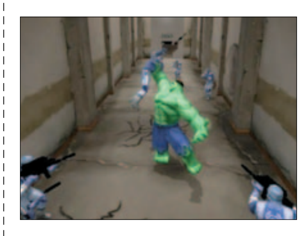
Una vez en el juego, para activar los trucos, dirígete a la sección **"Bonus"** de las opciones del juego e introduce el código correspondiente.
**SIM:** Controles Avanzados.
**DAMAGE:** Daños del vehículo aumentados.
Completa el proceso pulsando la tecla **"Enter"**. Los trucos serán activados cuando aparezca una señal a su lado en la sección **"Activar Bonus"**

# Silent Hill 2
### Triplica la munición



Si quieres aumentar la cantidad de munición de tu arma, sólo tienes que completar estos pasos: Accede a la carpeta donde has instalado el juego y haz una copia de seguridad del archivo **OPTIONS.INI**. A continuación modifica dicho fichero con cualquier editor de textos, (por ejemplo, el Bloc de Notas de Windows). Tienes que añadir la línea que verás a continuación. Si ya existiera, cambia el valor de manera que quede exactamente así:
**SET DX_CONFIG_BULLET 100**. Graba el fichero y ejecuta el juego para recoger cajas de munición con un número de balas tres veces mayor.

# The Hulk
### Acaba con todo



Pincha en la opción **Código** del menú **Opciones** y teclea cualquiera de los que aparecen a continuación para obtener numerosas ayudas:
**GMMSKIN:** Hulk se hace Invencible a los ataques.
**FLSHWND:** Dobla la velocidad de regeneración.
**ANGMNGT:** Activa el modo furia infinita.
**GRNCHTR:** Continuaciones de la partida ilimitadas.
**HLTHDSE:** Dobla el nivel de salud de Hulk.
**FSTOFRY:** Los golpes de Hulk son mortales de necesidad.
**BRCESTN:** Resuelve cualquier puzzle cercano.
**TRUBLVR:** Desbloquea todos los niveles.

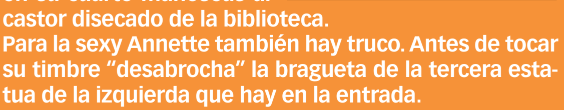
# Trópico 2: La Bahía de los Piratas
### El terror de los mares



Para convertirte en el rey del Caribe, sólo tienes que pulsar las teclas **Ctrl + Mayusculas** en cualquier momento, dentro del juego, e introducir los códigos que aparecen a continuación:
**winit:** Ganas la partida instantáneamente.
**goforit:** Los prisioneros de la isla intentan escapar.
**booty:** Obtienes 2000 doblones de oro.
**timber:** Obtienes 100 unidades de madera.
**spaininv:** Invasión de los españoles.
**britinv:** Invasión británica.
**frenchinv:** Invasión francesa.

## Truco del lector

# Leisure Larry VII
### ¡Desnuda a las chicas!



-Para observar a Drew en todo su "esplendor", teclear la orden "Empujar" en el menú de la molesta rama que tapa la vista.
Puedes ver a las Juggs "preparándose" para la actuación si antes de entrar en su cuarto manoseas al castor disecado de la biblioteca.
Para la sexy Annette también hay truco. Antes de tocar su timbre "desabrocha" la bragueta de la tercera estatua de la izquierda que hay en la entrada.
Cuando Victoria se haya transformado en Vicky, pulsa la tecla "Ctrl" y pincha sobre el hombre desnudo que aparece en la parte izquierda del monitor. Después pregúntala sobre el clima...
Con Jamie Lee sólo hay que ir al salón de baile y "soñar" antes de hablar con ella.
Si se te resiste la preciosa Dewmi, pulsar las teclas "Ctrl y C" para ver sus dados... y algo más...
Por último, sólo podrás ver a la capitana Thigh en la secuencia final si has encontrado todos los "dildos" y obtenido los 1000 puntos del juego.

Alfonso Bastidas.

# Vietcong
### Pon fin a la pesadilla



Si la angustia que provoca el combate en este juego supera tu resistencia cardiaca, pulsa la tecla **"º"** (situada a la izquierda de la tecla 1) para desplegar la consola. Estos son los códigos que activan los correspondientes trucos:
**GIFTFROMPTERODON:** Activa el modo "cheat". Introduce éste en primer lugar para poder activar todos los demás trucos.
**CHTHEAL:** Incrementa la salud de tu personaje.
**CHTHEALTEAM:** Incrementa la salud de todo el equipo.
**CHTWEAP (0 hasta 30):** Obtienes el arma elegida.
**Ejemplo: CHTWEAP (12)**
**CHTAMMO:** Más munición.
**CHTGRENADES:** Granadas.
**CHTALLQF:** Activa los combates rápidos.
**CHT3PV (1/0):** Activar/Desactivar la vista en tercera persona. **Ejemplo: CHT3PV (1)**

# Warrior Kings: Battles
### Almacenes llenos



Durante la partida puedes activar diversos trucos pulsando las siguientes combinaciones de teclas:
**GIMMEGIMME:** Obtienes 10.000 unidades de madera, comida y oro.
**DOYOUSEE:** Muestra el mapa completo del escenario.
**MAKEMENAILS:** Los enemigos son muy débiles.

# LEEME.TXT

**En la Comunidad los expertos de Micromanía investigan para dar respuesta a tus preguntas. Si estás atascado en un juego, si quieres saber acerca de futuros lanzamientos o tienes problemas técnicos, aquí puedes encontrar la solución.**

## El club de la aventura



El Gran Tarkilmar

### Feliz regreso, J.J

Hace un par de meses, anunciamos la valiente decisión de la compañía Dreamcatcher, al comprar Cryo y crear un sello llamado The Adventure Company, que no sólo publicará las aventuras en desarrollo de Cryo, como «Salammbô» o «Thorgal», sino que también nos traerá aventuras americanas, como «The Cristal Key 2» o «Riddle of the Sphinx 2». Pero la bomba ha saltado en el pasado E3: Jane Jensen, creadora de la saga «Gabriel Knight» y prestigiosa escritora, ha sido contratada para crear una nueva serie de aventuras de inspiración sobrenatural. En palabras de la propia Jensen: "Sierra no va a volver a las aventuras. El futuro del género se llama The Adventure Company". Habrá que empezar a creérselo...

## ACCIÓN

### ENTER THE MATRIX
ACCIÓN

#### Texturas y geometría

@ Acabo de comprarme el juego «Enter the Matrix» y me da la impresión de que las texturas son algo pobres. Incluso las ruedas de los coches se ven cuadradas, a pesar de que tengo un buen equipo con todos los drivers actualizados. ¿Hay algún parche que solucione estos detalles?

**Carlos Galindo**

**El motor gráfico no es lo mejor del juego, pero además de que existe un parche que soluciona algunos problemas (lo puedes encontrar en la web de Atari –www.atari.com–), tienes que configurar adecuadamente las opciones gráficas. Desconecta la opción LOD del menú, y selecciona el máximo de texturas en el filtrado. Así mejoran polígonos y detalle de los modelos 3D.**

### GTA 3
ACCIÓN

#### Editar vehículos



@ Me he bajado coches para «GTA 3» y me gustaría editarlos, pero no sé cuál es el archivo que tengo que tocar ni qué editor utilizar. ¿Podríais ayudarme?

**Jaime Roca**

**La utilidad que necesitas se llama «IMGTool», y puedes descargarla desde la dirección web: www.game-editing.net/projects/imged.php. Con ella puedes abrir el archivo gta3.img, en el directorio models. Para insertar nuevos coches sustituye los ficheros *.dff y *.txd por los del modelo descargado (cambiándoles el nombre para que coincidan). También existe una utilidad para cambiar las ruedas llamada «Dmagi1wheel». Tienes más editores en la web: GTA3.net y en vicecity.gta3hq.com/editors.htm.**

### PROJECT EDEN
ACCIÓN

#### Muestra de tejido



@ Estoy jugando a «Project Edén» y me he quedado atascado en el primer nivel, cuando tengo que mandarle a "control" las muestras de tejido a través del ascensor.

**Knox Fort**

**Para enviar la muestra de tejido vivo al centro de control sólo debes recoger un trozo de carne de uno de los cadáveres de la banda de matones y regresar a la trampilla donde obtuviste el "rover", al principio de la misión.**

## AVENTURAS

### AVENTURERO ESPAÑOL
AVENTURA

#### Señas de identidad

Me he comprado el juego «Runaway» y me ha gustado mucho. ¿Existen otras aventuras gráficas españolas recientes? ¿Va a salir alguna próximamente? ¿Qué juegos similares se preparan?

**Julio M.**

## Microencuesta

### Grandes compañías de consola: ¿Poca atención al PC?

**La mayoría de votos no cree que el temor a la piratería sea para las grandes compañías de consola una razón realmente significativa para la poca atención que prestan al PC. Sólo un 11% así lo cree. La mayoría, un 56% coincidís en que el público de las consolas es diferente al público de PC y por ello demanda otra clase de productos. Por otro lado el 33% afirmáis que el proceso de conversión es una barrera.**

**El próximo mes:**
**¿Crees que es posible programar un motor 3D manejado con ratón que permita crear una aventura clásica, como afirma haberlo conseguido LucasArts con «Sam & Max 2»?**

- Sí, claro, «Gabriel Knight III» casi lo consiguió.
- Es posible, pero difícil, en otros juegos no ha funcionado.
- Imposible. Con un motor 3D, necesitas teclado o gamepad.

## Curiosidades

### Dragones y parodias




**Los drivers publicados por la firma nVidia el pasado mayo para aumentar "artificialmente" el rendimiento del hadware 3D han creado bastante polémica. Con ellos, algunos modelos como el dragón de 3DMark 2001 no se renderizan. Esto ha provocado toda clase parodias, como la de "Cheating Drivers, Hidden Dragon", algo así como "Drivers Trucados, Dragón Oculto".**

### Piscina sugerente



**Muchos lugares en el escenario de «GTA: Vice City» están repletos de guiños picantes, aunque algunos de ellos sólo se pueden apreciar en determinadas perspectivas o condiciones de iluminación especiales. De momento os mostramos esta "peculiar" piscina con forma de tallo femenino en bikini. Toda una llamada al baño... Sobre todo desde el trampolín.**

## ¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

■ Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e-mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid

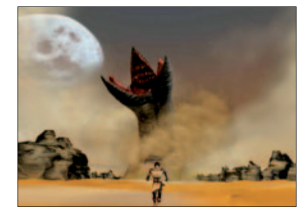



■ No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.

## FRANK HERBERT'S DUNE

■ AVENTURA

### Los gusanos de las arenas



Tengo el último de los juegos inspirados en «Dune» pero no consigo esquivar al gusano grandote del desierto. Siempre me pilla. ¿Qué puedeo hacer para evitarle?

**Andresky**

Comienza registrando los restos de la nave para encontrar un percutor. Regresa al lugar donde está Jessica y camina hasta el arco de roca situado a lo lejos. En el interior de la cueva, aparecerá el gusano. Corre hacia la salida situada a la derecha de la caverna. Cruza el desierto evitando pisar los pozos de especia –la arena de color oscuro– que frenan tu avance. Si caes dos o tres veces en esta trampa serás atrapado sin remedio por el gusano. Resiste la persecución hasta alcanzar las montañas que dan cobijo a los enigmáticos Fremen.

## JUEGOS GRATUITOS

■ AVENTURA

### ¿Dónde conseguirlos?

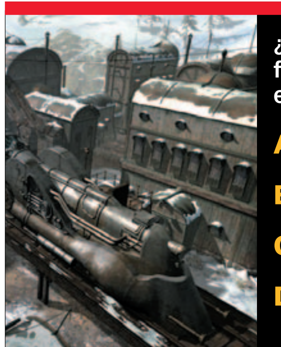
Ahora que va a salir el esperado«Broken Sword III» me ha dado por coleccionar los clásicos de la compañía Revolution. ¿Sabéis donde puedo conseguir su primer juego, «Lure of the Temptress»?

**Iñaki I.**

Si lo quieres completamente gratis y optimizado para funcionar en los nuevos sistemas operativos, Revolution te regala esta joya en su página web, así que toma nota: www.revolution.co.uk/_display.php?id=10

No nos sorprende que hayas disfrutado con «Runaway». De la misma compañía –Péndulo Studios– tienes dos aventuras más: «Hollywood Monsters» y la discreta «Igor: Objetivo Uikokahonia», esta última difícil de encontrar. Otra compañía española, –Revistronic– lanzó hace unos años la aventura de vaqueros «3 Skulls of the Toltecs», que va a ser reeditada y pronto aparecerá su segunda parte, «The Westerner», de la que esperamos mucho. Por último, Pyro también tiene en producción un juego con dosis de aventura y rol, «Heart of Stone».

## Pasatiempos 1



¿Sabrías decirnos a qué futura aventura pertenece esta imagen?

A) Syberia II

B) Atlantis IV

C) Broken Sword III

D) The Longest Journey II

## POST MORTEM

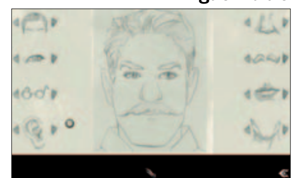
■ AVENTURA

### El retrato-robot



Estoy jugando con la aventura «Post Mortem» y me encuentro atascado en el punto donde se debe realizar un retrato robot del sospechoso. ¿Me podríais echar una mano e indicarme cómo tiene que ser el dichoso retrato?

**Miguel Rubio**



La cara del sospechoso se forma leyendo las descripciones de los testigos Lebrun, Loiseau y Nicolas, en la libreta. Pero claro, debes interrogarlos antes. Mezcla las descripciones para obtener la forma de cada uno de los ocho elementos que componen la cara. Cuando termines, pincha en el icono de la pluma, y enseña el dibujo a Nicolas: te dirá si está bien o mal. El rostro correcto es el de esta imagen.

## Pasatiempos 2



¿A qué espectacular juego de estrategia futurista pertenece esta pantalla?

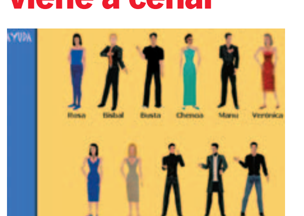
A) Command & Conquer: Generals

B) Empire Earth

C) War Of The Worlds

D) UFO Aftermath

## Adivina quién viene a cenar




Si a alguien duda de la validez del dicho "hay gente para todo", que visite la web de la comunidad de Sims Hispano, en www.ciudadfutura.com/los-sims/triunfo.htm. Inspirados por la sexta ampliación del juego, «Los Sims: Superstar», han colgado varias "skins" con los participantes de "Operación Triunfo" más emblemáticos. Desde allí se pueden descargar. ¿Cómo no?

## Realismo sobrenatural



Un lector, bajo el seudónimo de Jocasas, nos remite esta peculiar pantalla de «Splinter Cell». Podemos ver a Sam Fisher usando un poder oculto que le permite hacer levitar a sus víctimas. En realidad, la explicación es más sencilla: Sam se cayó cuando bajaba las escaleras y el rehén que transportaba quedó colgado en el aire. Misterios de la programación...

## Lenguas de trapo

"El estereotipo de mirar al vacío hasta que se te enciende una bombilla es sólo pereza intelectual. Tienes que meterte dentro del problema y trabajar en él para resolverlo."
John Carmack, programador jefe de «Doom 3»

"La decisión de trasladar «Duke Nukem Forever» a consolas no se hará pública hasta que aparezca la versión de PC. La de Xbox tiene más papeletas debido a su arquitectura."
Joe Siegler, webmaster de 3DRealms

"Roberta y yo estamos a punto de programar nuestra nueva aventura: Cruzar el Atlántico en nuestro barco."
Ken Williams, fundador de la compañía Sierra.

"«Sam & Max 2» es una clásica aventura de ratón cuyo motor 3D tiene partes de «Full Throttle II», «Gladius» y también «Obiwan». Intentamos no inventar "La Rueda 5.0"."
Michael Stemmle, creador del juego.

"Con un motor gráfico, («Quake III») puedes hacer más cosas sólo porque sabes lo que no se puede hacer, y cómo puedes crear con él cosillas especiales que funcionan."
Les Dorscheid, diseñador artístico de «Jedi Academy»

"Hemos contado con una gran ayuda por parte de Tiger Woods ...es un jugador aventajado en nuestro programa."
David DeMartini, productor de «Tiger Woods 2003».

"Después de «GP4» llega el momento de hacer una nueva versión de «Stunt Car Racer»."
Geoff Crammond

## Escuela de estrategas



El Miliciano Partizano

### Evolución o imposición

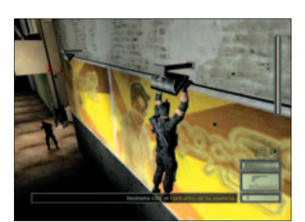
A mitad del pasado mes, durante la celebración del E3 fuimos testigos, no sólo de la buena salud que disfruta la industria con respecto a este género, sino que pudimos comprobar el interés de los desarrolladores más en vanguardia por aprovechar al máximo las posibilidades de la tecnología actual en sus próximos lanzamientos. Los más cercanos son «Rome: Total War», «Homeworld 2» y «Empires». Estos, entre muchos otros, prometen entornos gráficos sensacionales. Y es que la tendencia más evidente apunta a la adopción de los gráficos 3D para casi todos los juegos del género. Hasta hemos visto un nuevo «Sims» en un entorno 3D total. Pero, en relación a este cambio, muchos jugadores manifiestan su preferencia por los gráficos 2D. ¿Estamos ante una evolución lógica del género? Si es inevitable, muchos echaremos en falta mirar al mapa por los ojos de una cámara "isométrica".

## SPLINTER CELL
AVENTURA

### Ese dichoso micrófono...

Tengo un problema con «Splinter Cell». En la misión del Ministerio de Defensa tengo que escuchar a dos hombres con el micrófono láser, pero cuando lo hago desde cualquier posición del patio Lambert me dice que he fallado la misión ¿Hay alguna explicación?¿Qué estoy haciendo mal?

**Gerard Busquets**



**Suponiendo que cumples con los requisitos de la misión –interrogar al chófer de Vyacheslav Grinko y no hacer sonar la alarma-, entonces debes salir al jardín y buscar un punto oscuro a la derecha de las puertas, detrás de una columna. Desde ahí apunta con el micrófono al ascensor de cristal. Intenta moverlo al ritmo que el ascensor. Si el cuadrado del centro de la imagen se vuelve rojo, entonces es que la grabación es correcta.**

## DEPORTIVOS

## FIFA 2003
DEPORTIVOS

### Descarga incorrecta

Me he bajado la aplicación «Creation Center» en su versión en inglés porque el enlace de la versión española no funciona. Lo que me ocurre es que, una vez finalizada la instalación, no sé como ejecutar el programa porque no se crea un menú de programa ni encuentro el ejecutable.

**Gerard Vila**



**Puesto que tienes instalada la versión comercializada en España de «FIFA 2003» debes instalar su correspondiente versión de «Creation Centre», el archivo se llama spanish.zip y puedes encontrarlo en la dirección: www.fifafootball2003.ea.com/final_cc_2.htm. Después tienes que descargar el el archivo artsetup.exe e instalar este programa. Por último, actualiza la aplicación con la versión 1.6 de «Creation Centre» puedes descargarla desde esta página web: http://downloads.soccergaming.com/complete.php3?id=00008272**

## FOOTBALL GENERATION
DEPORTIVOS

### Cambio de nombre

Me gustaría saber que noticias nuevas hay sobre el juego «Zidane Football Generation». No se sabe nada. Parece que hubiera sido cancelado.

**Pedro**



**Lo que ha ocurrido es que finalmente no ha sido patrocinado por Zinedine Zidane y el juego recibe el nombre de «Football Generation», un simulador de fútbol de Trecision que ha sido publicado en exclusiva por la colección "los mejores videojuegos de El Mundo", concretamente en su suplemento del día 20 de Abril. Tienes más información en la página web de la compañía distribuidora FX Interactive: www.fxplanet.com.**

## NBA LIVE 2003
DEPORTIVOS

### Se bloquea

He instalado el juego correctamente y mi tarjeta gráfica es compatible con los requisitos especificados, pero durante el partido se cuelga el programa y tengo que reiniciar el equipo ¿Cómo puedo solucionarlo?

**Alvaro Conejos**



**Utiliza el programa de actualización del juego que se conecta a Internet automáticamente y sigue las instrucciones para instalar el parche de actualización que soluciona diversos "bugs" como el que estás experimentando con tu PC.**

## VIRTUA TENNIS
DEPORTIVOS

### Jugar a dobles

Acabo de comprar los juegos «Virtua Tennis» y «FIFA 2003», pero como estoy acostumbrado a las consolas, no se cómo jugar con mi hermano en el mismo PC. ¿Cómo se configura el equipo?

**Adrian**

**La mejor solución para los juegos deportivos es disponer de dos gamepad con conexión USB. Gracias a esta tecnología podrás instalarlos sin problemas en el panel de dispositivos de control. Ejecuta la configuración de «Virtua Tennis» en el menú**

## Quién es quién



# Hideo Kojima: El omnipresente

**NACIÓ EN SETAGAYA Japón, el 24 de Agosto de 1963. Entró a formar parte de Konami en 1986 como diseñador a la edad de 23 años.**

**SU PRIMER JUEGO fue ditribuido y producido solamente en Japón, en 1986. Su nombre era «Yumetairiku Adventure» y fue programado para la consola MSX.**

**EN 1987 HIZO REALIDAD EL JUEGO por cuyo título, más tarde se le conocería en todo el mundo. Era el primer «Metal Gear Solid», en su versión original para MSX2.**

**EN 1988 FINALIZÓ «SNATCHER» uno de los más prolíficos en las distintas plataformas del momento. Su primera versión fue para PC-8801 SR. A esta le sucedieron las de MSX2 (1990), PC-Engine (1992), Sega CD (1994), Playstation y Saturn en (1996).**

**EN 1990 APARECIÓ LA CONTINUACIÓN de su primer éxito «Metal Gear Solid 2: Solid Snake» también para MSX2. También dirigiría el desarrollo del juego «Policenauts».**

**EN 1998, se distribuyó la versión de Playstation de «Metal Gear Solid». Resultó ser un bombazo y el nombre de Hideo Kojima comenzó a escucharse en todo el mundo. El juego consiguió vender seis millones de copias en todo el mundo.**

**EN 2000, Hideo realizó la versión a PC de «Metal Gear Solid» con gran aceptación por parte de los usuarios. También había intervenido en la producción de «Zone Of Enders». Ese mismo año, un vídeo causó sensación entre los asistentes al E3. Se trataba de «Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty».**

**2002 ES EL AÑO EN QUE APARECE «Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty» en Playstation 2. El juego resulta ser uno de los más emblemáticos títulos para la consola de Sony. Hideo Kojima se convierte en uno de los nombres más influyentes en el sector de los videojuegos**

**EN 2003, «METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE» cuenta con su versión para PS2 y poco después para PC y Xbox. El pasado E3 ha mostrado parte de su actual proyecto: «Metal Gear Solid 3: Snake Eater» para PS2. Mientras, la compañía Silicon Knights desarrolla «Metal Gear Solid The Twin Snakes» para Gamecube.**

de configuración del juego. En la pestaña de "controller setup", selecciona uno de los pad para el jugador uno y el otro para el jugador dos. A continuación, calibra cada gamepad con la opción "calibrate controller" y luego configura los botones para los tipos de golpe y otras funciones. Ya dentro del programa, en la opción "exhibición", pulsa "start" en cada gamepad para que aparezcan los iconos 1P y 2P. En «FIFA 2003» es mucho más sencillo, en la pantalla de "elegir lado" pulsa hacia la derecha o izquierda en el D-pad para desplazar los iconos del gamepad a los equipos de fútbol correspondientes.

# Pasatiempos 3

Las primeras imágenes de «FIFA 2004» revelan el estupendo detalle en los modelos de los jugadores, Seguro que sabes reconocer quién es el futbolista de la Juventus que está protegiendo el balón ante Makelelé.

A) David Trezeguet

B) Alessandro del Piero

C) Pavel Nevdev

D) Zambrotta




## ESTRATEGIA

### C&C: GENERALS
ESTRATEGIA

#### Atascado en la misión

@ Estoy atascado en «Generals», en la segunda parte de la fase 5 de la campaña con EE.UU. Los del GLA destruyen un pantano y separan mis dos bases. Ellos tienen su base en el noroeste con misiles SCUD. El problema es que ellos lanzan oleadas constantes sobre mis tropas. Cada cinco minutos me lanzan una tormenta con la que lo arrasan todo.

**José Manuel González**



Es vital que, antes de destruir el Centro de Mando GLA –provocando la separación de ambas bases– hayas construido en esa misma localización, al menos, una línea de Patriots y una nueva base. Cuando estés preparado, avanza con todas tus tropas y destruye el centro de mando. Con los Patriot, contarás con una gran ventaja. Unos pocos Pathfinder acabarán con las pocas avanzadillas que se te intenten colar. No intentes un ataque frontal y no activarás los SCUDS. Un Humvee con algunos Rangers pueden tomar los túneles al extremo Oeste y tomar la refinería de petróleo del norte. Detén los SCUDS mandando Pathfinders y tormentas A-10 para destruir los Stinger cercanos, mientras los Comanches acaban con el resto.

### EUROPA UNIVERSALIS II
ESTRATEGIA

#### Los códigos

@ Estoy atascado en «Europa Universalis II». ¿Podríais facilitarme algunos códigos?

**José Vicente Carrasco**

Introduce los códigos tras pulsar F12. Después de teclearlos pulsa Enter y cierra la ventana con Control+F12. Los códigos dagama, pocahontas, vatican, montezuma y loyola te darán muchas ventajas. Introduce difrules y serás invencible en combate.

# Elegidos para la gloria



**EL CLAN ESPAÑOL "TESLA TEAM"** de «C&C: Generals», nos invita a visitar su web: www.tesla-team.com. Desde ella se puede participar en torneos e informarse de las últimas noticias relativas a este juego. También os dejamos la dirección del grupo "Muerte En El Cielo": www.clanmeec.com y "GI JOE": zonacnc.webcindario.com. Por último, ahí va una página en castellano que los aficionados han dedicado a este juego: www.generalspain.ole.to



**LA APORTACIÓN DE LA COMUNIDAD** online a las distintas creaciones de Blizzard crece en número todos los días. Y, si lo hacen bien, bienvenidos sean. En la web del QP Clan de Venezuela (http://qpclan.org/) puedes encontrar muchos recursos para «Warcraft 3» y «Starcraft»: Videos, mapas, utilidades, estrategias, partidas guardadas etc.. Por si fuera poco, organizan torneos online casi a diario. El registro, es gratuito. ¿A qué esperas?




**LOS JUEGOS GRATUITOS DE EA SPORTS ONLINE** son una auténtica fuente de adicción. Un buen ejemplo es «3 Point Shotdown», un sencillo concurso de triples en el que empiezas a jugar por pasar el rato y terminas enganchado intentando ganar "tokens" que luego apostar en los concursos de EASO. El juego se carga online y es muy fácil de jugar. La tecla "s" para coger el balón y la barra espaciadora controla el tiro en suspensión. Lograr un buen porcentaje requiere cierta práctica: http://play.pogo.com/rooms

# Pasatiempos 4

1. ¿Cuál de estos juegos no se basará en mundos persistentes?

A) Star Wars Galaxies.
B) Matrix Online.
C) Lords of Everquest.
D) Everquest II.

2. ¿Cuál de estos juegos no es de estrategia en tiempo real?

A) Panzer General.
B) C&C: Generals.
C) Dune II.

3. ¿Cómo se llama el motor gráfico de «Half-Life 2»?

A) Havok.
B) Source.
C) Raptor.
D) Black Mesa.

# Maníacos del calabozo

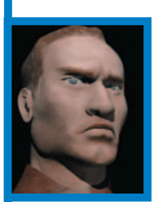


Schmendrick

## La inevitable comparsa

Por qué, casi en todos los juegos de rol, nos topamos con un grupo de personajes, que se unen a nuestro protagonista, aunque no queramos? ¿Por qué tenemos que cargar siempre con ese debilucho mago que solamente sabe un hechizo o esa arquera antipática que no hace nada más que correr de un lado para el otro? Parece no entenderse que muchos roleros preferimos crear un personaje y dedicarle toda nuestra atención, proporcionarle todos los botines y dedicarle todas las pociones curativas. Déjennos a nosotros decidir si él necesita o no compañía. De acuerdo que la saga «Baldur's Gate» es soberbia y que «Neverwinter Nights» se sale, pero sus programadores insisten en forzarnos a hacer grupos. Quiero juegos en los que yo tenga libre albedrío para hacer compañeros, quiero juegos en los que pueda mantener mi individualidad. A veces, me apetece ser un solitario, y como tal, quiero dedicarle toda mi atención y mi "cariño" al personaje que ha nacido de mi propia imaginación y no de la de otros.

## Zona arcade



El Agente Ryan

### Indagaciones
1ª parte

Prometí no volver a conjeturar sobre «Duke Nukem Forever» en esta columna, y así lo he cumplido. No obstante, también he seguido muy de cerca el rastro de George Broussard, y eso siempre tiene sus recompensas. Pequeños datos, apuntes y detalles de los que os traigo algunas conclusiones apetitosas: 1ª. El proyecto sigue vivo, y aunque el equipo ha sufrido algunos cambios e incorporaciones, no hay problemas de financiación. 2ª. 3D Realms conserva todo el control creativo sobre el desarrollo y no sufre presión de distribuidora alguna, (o eso dicen). A pesar de los rumores sobre su lanzamiento la fecha sigue siendo "cuando esté listo". 3ª. El juego utilizará funciones exclusivas de DirectX 9. 4ª El juego requerirá una tarjeta gráfica equivalente a una GeForce 3. Y 5ª. Habrá una demo jugable antes del lanzamiento oficial. STOP. Seguiré informando.

## MASTER OF ORION 3
ESTRATEGIA

### Fechas aproximadas



Parece imposible adquirir «Master Of Orion 3» si no es de importación. Me gustaría saber si va a ser publicado en España, y cuando será eso.

**Alex Vallés**

**Atari ya ha lanzado «Master Of Orion 3» en nuestro país, desde la segunda quincena de mayo. Debería estar disponible en cualquier comercio especializado. Su precio es de 49,95 euros.**

## PRAETORIANS
ESTRATEGIA

### Ayuda, por favor

Hace tiempo llegué a la fase XV (El que arriesga...) pero aún no he conseguido pasarla. ¿Qué he de hacer?

**Miguel Vidal**



**Una vez que consigas tus refuerzos a la derecha del extremo Sur, sube al Norte hasta la colina. Construyendo una torre en el extremo Norte de la colina, podrás incendiar la del contrario. No mandes tropas de ningún tipo más al Norte o al bosque hasta que construyas muchas más torres y prepares una buena defensa. Cuando estés listo, avanza con la caballería hasta el poblado enemigo y regresa lo más rápido posible. Aunque la batalla llevará su tiempo, hasta la última unidad enemiga irá a tomar tu posición en la colina, dándose de bruces con tus arqueros. Otra cosa, no te molestes en dejar unidades por el camino para emboscadas: serán inútiles.**

## S. W.: GALACTIC BATTLEGROUNDS
ESTRATEGIA

### Campaña Imperial

En la misión "Batalla de Hoth" del Imperio en «Galactic Battlegrounds», ¿hay alguna táctica para que no me destruyan todas las unidades antes de que pueda destruir el cañón de iones rebelde?

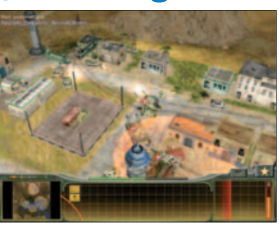
**Javier Maragato**



**Para llevar a cabo esta misión, no debes precipitar el ataque sobre la base rebelde hasta no contar con todas tus unidades. Sincroniza tus robots de asalto con las unidades antiaéreas para encabezar el ataque y librarte de los "speeders"; son la mayor amenaza. Una vez borrados éstos del mapa, lanza todo lo que quede al Cañón de Iones, dejando algunas unidades menores para retener a las tropas rebeldes. En la ampliación «Campañas Clon», los AT-AT imperiales responden al fuego aéreo, lo que la misión mucho más fácil.**

## ESTRATEGIA DE LA MEJOR
ESTRATEGIA

### ¿Cuál escoger?



Creo que os lo voy a poner muy difícil. Me quiero comprar uno o dos juegos de estrategia. He pensado en «Warcraft III», «Medieval: Total War», «Command & Conquer: Generals» o «Praetorians». ¿Cuál sería vuestra recomendación?

**Álvaro López**

**Desde luego, no te andas con chiquitas. Francamente, decantarse por uno u otro depende de muchas cosas. Por ejemplo, de la ambientación que más te apetezca. Pero vamos a intentar darte algunas pautas para decidirte. «Praetorians» y «Generals» son muy divertidos y tienen un sistema de juego más sencillo de dominar. «Warcraft III» es también una delicia y tiene una vida de juego muy prolongada. «Medieval: Total War» combina muy bien la estrategia en profundidad con la táctica, en batallas espectaculares.**

## HARDWARE

## FILTRADO ANISOTRÓPICO
HARDWARE

### Cómo funciona

Tengo una consulta sobre los entornos 3D. ¿Para qué sirve el filtro anisotrópico? ¿A qué afecta visualmente? ¿Merece la pena activarlo teniendo en cuenta su influencia en el rendimiento?

**Kobe**

**El filtrado anisotrópico mezcla la función de aplicar una textura en todas sus dimensiones, implementando filtrados bilineales o trilineales de forma mucho**

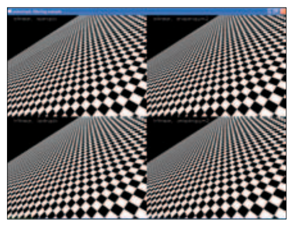
## A debate

### ¿Es bueno prolongar la vida de un juego a base de expansiones o es mejor realizar nuevos juegos?

**El éxito de un programa siempre ha traído consigo la inmediata salida de imitaciones y posteriores secuelas, explícitamente diseñadas para aprovechar el tirón, con mejor o peor fortuna. Oferta y demanda. El tiempo necesario para desarrollar un nuevo juego parece justificar productos que, sin acusar apenas diferencia con el original, mantiene el interés sobre éste hasta la salida de un título fresco o, al menos, una variación suficientemente interesante del programa imitado.**

**Sobre la necesidad de estas ampliaciones, Roberto Huerta las considera "un producto dirigido a un público específico [...] que ayuda a soportar esperas cada vez más largas" y defiende que "compañías como Blizzard no tendrían el tirón actual si no hubieran popularizado esta clase de programas". Sin embargo, otros evitan comprarlos a favor de las expansiones gratuitas –MODs– generadas por los aficionados, el caso de Fernando Gotor, que también usa como ejemplo los programas de Blizzard y la sagas «Medal Of Honor» y «Rainbow Six», opinando igualmente sobre los cambios ocasionales en la dinámica del juego. Apunta que "para introducir cambios mínimos ya están los parches". Tajante. La embestida de Jordi Vallés contra las ampliaciones no viene tan motivada por la falta de calidad u originalidad de las ampliaciones. "el que las compra sabe lo que se lleva a casa". Insiste en que "no aportan tanta novedad para el precio que se pide por ellas", y reconoce haber dejado de comprar productos de «Los Sims» por ese mismo motivo.**

**Para el mes que viene: Siempre es recomendable comprar el juegos originales por las ventajas que implica. Pero, ¿crees que además se deberían incluir extras como ha hecho «Praetorians» con la banda sonora o «Enter the Matrix« con un DVD?**



más precisa para difuminar las líneas de los píxeles, en función del ángulo y la distancia desde la que se visualizan. En definitiva, logra que las texturas tengan un aspecto más realista y evita que se produzcan “bailes de píxeles” con texturas que están a mayor distancia o en ángulos oblícuos desde nuestra perspectiva. Merece la pena activarlo en entornos bajo OpenGL o Direct3D, aunque sólo si dispones de una tarjeta de última generación. Si no, puede afectar demasiado al rendimiento de la misma. Para activar esta función abre el panel de control de tu la tarjeta gráfica.

## INESTABLE

HARDWARE

### Actualización del sistema delicada

Tengo un Pentium III a 800 MHz y una tarjeta gráfica ATI Radeon 7500 (antes una Voodoo 3) que me ocasiona problemas con casi todos los juegos, pues al comenzar casi con cualquier juego el sistema se bloquea. ¿Cuál puede ser el problema?

**Pablo Martínez**

**Primero, desinstala todos los controladores de tu anterior tarjeta gráfica si no lo has hecho ya. A continuación, tienes que actualizar la BIOS de la placa base e instalar las últimas versiones de los drivers de la misma. Puedes encontrarlos en la página web de su fabricante. Por último, instala los controladores oficiales de ATI. Si continúan los problemas, puede ser debido a una incompatibilidad de hardware entre la Radeon 7500 y tu placa base si se trata, como parece, de un modelo antiguo.**

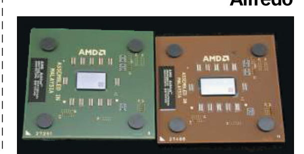
## PROCESADOR HARDWARE

HARDWARE

### Reconocer el núcleo

Quiero comprar un procesador Athlon XP, pero por el momento en las tiendas, están mezclados los nuevos modelos con el núcleo Barton con los de la familia anterior. ¿Cómo puedo asegurarme de que estoy comprando un Athlon XP con un núcleo Barton?

**Alfredo**



**Puesto que el núcleo Barton ha duplicado el tamaño de la caché L2 es bastante más grande y es fácilmente reconocible. El núcleo del procesador tiene una forma más rectangular que el de otros nucleos AMD. Podrás reconocerlo fácilmente a la vista.**



*“Mi chico se pasa las horas jugando a «BloodRayne», así que creo que voy a teñirme de pelirroja.”*

**Silvia Benedicto (Madrid)**

**EL ESPONTÁNEO**

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.

## SONIDO 3D

HARDWARE

### Consume recursos



Tengo problemas a la hora de ejecutar juegos con la opción de sonido 3D activada. Sobre todo con «Need for Speed: Hot Pursuit 2». Durante el juego, se producen saltos que impiden jugar decentemente. Si pongo el juego en estéreo, funciona bien.

**Viyel Mo**

**En lo que se refiere a «NFS: Hot Pursuit 2» no debes preocuparte, es un defecto del juego y EA va a subsanarlo con un parche.**

## TARJETA 3D

HARDWARE

### Resistir con una tarjeta Kyro II

Soy uno de tantos usuarios que aún resisten con una Kyro II, y la mayoría de novedades no me funcionan, ya que esta tarjeta no tiene soporta T&L por hardware. ¿Hay alguna utilidad que me permita forzar su funcionamiento?

**Nacho Gómez**



**Puedes hacerlo. Con los últimos drivers no oficiales aparecidos a finales de mayo en la web: www.pvrdev.com/driver/index.htm. Pero ya que no extiste asistencia técnica para estos drivers te recomendamos que guardes tus drivers actuales por si los necesitas más adelante.**

# Hace 10 años




Aquel número 64 de la segunda época de Micromanía ha sido uno de los que han perdurado en nuestra memoria. Dábamos la bienvenida a una de las más brillantes aventuras de Lucasarts, «Day Of Tentacle». Por así decirlo, la continuación «Maniac Mansion». Nuestros personajes debían viajar a través del tiempo, dentro de las curiosas “crono-letrinas” para detener al gran Tentáculo Púrpura que amenazaba la humanidad. Desternillante como pocas.
No era este título el único éxito que adelantábamos en la portada. ¿Cómo podíamos olvidar aquella primera obra maestra de la compañía Bullfrog? Con un desarrollo encabezado por Peter Molyneux «Sindicate» supuso toda una revolución entre los juegos de acción y estrategia. Una visión fascinante de un futuro dominado por las corporaciones.
Era la época dorada de las aventuras y por ello nos ocupábamos de la review del terrorífico y enigmático «The 7th Guest». Algo más desenfadada y sobre todo más picante era la aventura «Cobra Mission», en la que impresionantes bellezas al estilo Manga se esforzaban en ponernos... las cosas difíciles. También, entre los temas de actualidad estaba la llegada del Mega CD, una de las máquinas de Sega que alcanzó mayor aceptación entre el público.

# El juego del mes



## Desafía al mundo entero

Elige tu juego favorito entre los comentados en la sección reviews en este número de Micromania y envíanos un e-mail al buzón de La Comunidad. Este mes en Micromanía hemos elegido «Rise Of Nations». A nuestro juicio Microsoft ha logrado realizar todo un referente para el género estrategia, con una calidad técnica incuestionable. El mes anterior elegísteis «GTA: Vice City» como juego del mes, discrepando con nuestra elección, que fue «Enter The Matrix».

# Carrusel deportivo

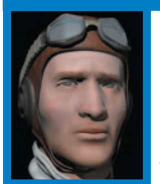


A. Barkley

## Propuestas inteligentes

Las primeras noticias del desarrollo de «FIFA 2004» vuelven a incidir en el motor de juego, promete jugabilidad sin renunciar a la simulación y una IA revolucionaria. Sí, lo mismo dijo EA Sports el año pasado para anunciar «FIFA 2003» que es el mejor, pero que sigue lejos de recrear un fútbol realista. Sin embargo, este año tenemos sensaciones más cercanas al optimismo que al escepticismo. Aparte de la presencia de la gestión “manager” a través del modo carrera y de un editor táctico más potente, el fichaje estrella de este año no es un jugador sino Ërich Rutemöller. Se trata de un reputado miembro del comité técnico de la FIFA que asesorará a los programadores. Además, el pasado mes los productores del juego se pusieron a disposición de los seguidores de la saga en un chat en el que pudimos transmitirles nuestras ideas y peticiones. Si estás interesado en participar con tu opinión visita el foro: http://encommunity.ea-europe.com/forumdisplay.php

# Planeta virtual



Comandante Harris

## Feliz Centenario

La aviación cumple 100 años. Felicidades a todos. Ningún medio de locomoción como el aéreo ha hecho tanto por convertir nuestro planeta en un pañuelo. Ya no hay lugar demasiado lejos si tiene una pista de aterrizaje. Paralelamente, «Microsoft Flight Simulator» cumple 20 años y es momento de recapacitar. El avance desde la versión 1.0 hasta nuestros días ha sido asombroso, pero más que al pasado se me antoja interesante echar una miradita al futuro. ¿Hacia donde nos lleva Microsoft? Personalmente, echo en falta ese motor gráfico estable que permita una verdadera comunidad on line, con sus rutas comerciales, sus trabajos locales, etc. amén de una oferta "oficial" de nuevos aviones cada mes... Esto en lo que a la versión civil del juego se refiere porque para la más "combativa", más de uno se pregunta ¿para cuando un CFS con reactores? Mientras. ¡Felicidades!

## TARJETA GRÁFICA

HARDWARE

### Memoria misteriosa

Hace muy poco compré un ordenador Pentium 4 a 2.53 GHz con 1024 MB de memoria DDR y una tarjeta gráfica ATI Radeon 7500. Me aseguraron que era una tarjeta de 128MB, pero en la página web de ATI no existe ninguna ATI Radeon 7500 con 128MB. El PC reconoce que la tarjeta dispone de 128MB. ¿Existe realmente un modelo con 128 Mb?

**Borja Acosta**

**La GPU Radeon 7500 dispone de una interfaz de memoria capaz de direccionar 64 o 128 MB. Así que es posible algunos integradores que utilizan chips de ATI dispongan de modelos con 128 MB en dos módulos de 64 MB. Debes saber que, teniendo en cuenta el resto de tu equipo, la verdad es que esta tarjeta gráfica es una auténtico cuello de botella, te recomendamos que, si todavía estás a tiempo de cambiarla pruebes con una Radeon 9500 o, al menos, alguna unidad que quede del modelo 8500. Una GeForce4 Ti 4200 es otra buena opción.**

## ROL

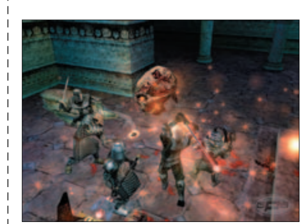
## DUNGEON SIEGE

ROL

### El Ojo de Furia

Llevo enganchado durante semanas al «Dungeon Siege» y he encontrado un objeto que me parece curioso pero no se que hacer con él. Lo encontré en las cuevas de hielo, en una zona con varias escaleras, palancas y baldosas que se mueven en el suelo. Es una esfera que se llama El Ojo de Furia. La cuestión es que me ocupa cuatro casillas del inventario, el juego no dice para qué sirve y los vendedores me dan 1000 monedas por ella. ¿Qué hago con este objeto?

**Gunthar**



**No te deshagas del El Ojo de Furia pues es un objeto que te abrirá las puertas hacia un nivel secreto al que, de otra manera, no podrías acceder. Tendrás que cargar con él un capítulo más, pero la recompensa merece la pena. ¿Recuerdas la fase secreto de las vacas en «Diablo 2»? Pues en «Dungeon Siege» hay un... ¡Nivel de las Gallinas! No te adelantamos qué vas a encontrar allí. Tienes que colocar la esfera en el lugar en concreto.**

## GORASUL

ROL

### Resucita a los muertos

Estoy atascado en el juego de «Gorasul: The Legacy of the Dragon».Quiero saber cómo se revive a un miembro de tu equipo. Ha muerto Lirina y no puedo seguir la aventura. Si necesito alguna pócima decidme donde puedo conseguirla.

**Kerous**



**Hay tres maneras de resucitar a personajes que han caído en combate: La primera es con un bastón que tenga el hechizo, aunque normalmente falla. También puedes usar el hechizo "Black Death", que tiene un coste de 140 puntos de maná. Por último puedes despedir al personaje, pues volverá a aparecer en el punto de encuentro inicial. Esta última opción, si bien implica regresar sobre tus pasos, es la más económica, y no tendrás problemas de que desaparezca, pues tratándose de Lirina, que es un personaje decisivo en el juego, aparecerá con un 100% de seguridad. Un último consejo si nos lo permites; graba la partida a menudo, pues no cuesta más que presionar una tecla y te ahorrarás estos disgustos.**

## SIMULADORES

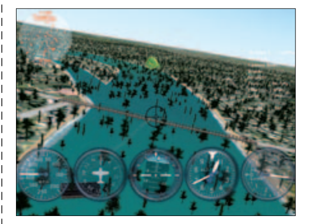
## COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

SIMULADORES

### Problemas con la actualización

Me he bajado la actualización que Microsoft ha puesto en Internet para el simulador «Combat Flight Simulator 3», pero al instalarla me da problemas que me impiden lograrlo. ¿A qué se debe?

**Miguel**



**El parche que nos comentas necesita que el juego esté en las mismas condiciones en las que se instaló originalmente. Si has añadido nuevos aviones por ejemplo, la actualización puede darte problemas. Desinstala las**

# ¿Cuál prefieres?







Es posible que te haya sorprendido el original diseño de la portada este mes, con el que hemos pretendido romper un poco la tradicional línea de imágenes generadas por ordenador e ilustraciones. Aún así, teníamos preparada una segunda opción, más "clásica", que al final decidimos desechar. Pero queremos conocer tu opinión. Envíanos un email utilizando la dirección común de la sección (lacomunidad@micromania.es), y dinos cuál te gusta más de estas dos portadas. Si coincides con nuestra opción o si tu favorita habría sido el segundo diseño.

# La Web del mes

## Juegos españoles

*www.computeremuzone.metropoliglobal.com*



Una vez, hace mucho tiempo, los juegos españoles, como los dinosaurios, dominaron la Tierra. Bueno, "dominar", lo que se dice dominar... no, pero sí tuvieron una notable repercusión en toda Europa. Las compañías de desarrollo de juegos abundaban aquí y los lanzamientos anuales se contaban por decenas. Para recordarlos, en la web Computer EmuZone encontrarás una de las mejores bases de datos de las compañías españolas de las época de los 8 y los 16 bits, con una completa ficha para cada uno de los juegos, incluyendo soluciones y análisis de entonces. Además, podrás jugar a muchos de estos clásicos utilizando un emulador. Seguro que ningún juegoadicto mayor de 25 años puede resistirse a la tentación...

modificaciones que hayas hecho y luego intenta instalar el parche. Si no funciona así, la única solución es desinstalar y borrar el juego y volver a instalarlo todo nuevamente.

## PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

SIMULADOR DE VUELO

### Para coger el hilo

Llevo bastante tiempo desconectado del mundo de los simuladores de vuelo y quisiera saber que novedades existen actualmente. ¿Cuál me recomendarías?

**Anónimo**



**Los últimos juegos en aparecer han sido «IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles» y «Combat Flight Simulator 3». Ambos ambientados en la 2ª Guerra Mundial y con una calidad buena en los dos casos aunque bastante superior en el primero de ellos. Después del verano aparecerán «Flight Simulator 2004 A Century of Flight» y «Lock-On Modern Air Combat». También debiera aparecer muy pronto «Strike Fighter: Project 1». De todos ellos se espera mucho y parece que marcarán tendencias.**

# VELOCIDAD

## NFS: HOT PURSUIT 2

VELOCIDAD

### Editar los coches

Soy un gran aficionado al diseño gráfico y me gustaría crear mis propios coches con «3D Studio Max». ¿Sabéis dónde puedo conseguir las herramientas de conversión de los formatos gráficos?

**Jordi Guasch**



**En www.nfscars.net tienes la mejor página de aficionados a los "mod" de vehículos de las series «Need for Speed». En la sección de «Need for Speed: Hot Pursuit 2», puedes acceder a las utilidades que te interesan.**

## PRO RACE DRIVER

VELOCIDAD

### Extraño y aleatorio

Tengo un AthlonXP 2400+ con una tarjeta gráfica ATI Radeon 9700 y durante la carrera el juego se cuelga y me obliga a reiniciar el PC. Es un problema extraño, porque no lo hace siempre. ¿Qué puedo hacer para solventarlo?

**Carmelo Quero**



**Si ya has instalado la última versión de los controladores "Catalyst" de ATI y has actualizado el programa con el parche V11_120, el servicio técnico de Codemasters advierte que «PRO Race Driver» se probó con una ATI Radeon 8500. Han notificado los problemas con otros modelos de procesadores gráficos de ATI para que sea ésta compañía la que solucione el problema en la próxima actualización de los controladores "Catalyst".**

# Pasatiempos 6

**Lee con atención este número de Micromanía y completa las siguientes frases:**

**1** ¿Cómo? ¿Que no has oído hablar de _ _ _ _ _ _ _ _ _ No te preocupes, nosotros casi tampoco.

**2** ...y de paso el primer _ _ _ _ _ _ _ _ desde el vuelo de los hermanos Wright.

**3** Le dan al juego un aire _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ que no se corresponde con su jugabilidad.

**4** Pero el verdadero _ _ _ _ _ _ no se conforma con las migajas. Tiene que adueñarse de la ciudad entera.

## SUPERBIKE 2001

VELOCIDAD

### Problemas al comenzar

Con el sistema operativo Windows XP Home Edition he instalado el juego. Cuando intento hacerlo funcionar sólo sale el primer anuncio de la compañía luego sale repentinamente al escritorio. ¿Cómo lo arreglo?

**Dario Quiñones**

**Prueba a intentarlo con el modo de compatibilidad de Windows XP, ejecutando el asistente para compatibilidad de programas o seleccionando el archivo ejecutable de «Superbike 2001». Luego, en "Propiedades" y en la pestaña de "Compatibilidad", selecciona el botón "Windows 98/Me" como sistema operativo**

# Locos del volante



Warrior

## Pocas nueces

Ya sabéis que me gusta hacer de tribuna con las opiniones de los fanáticos de la velocidad y, como esperaba, en los foros que visito durante los escasos instantes que despego las manos del volante, echan humo las opiniones sobre «Colin McRae 3.0». Personalmente esperaba más, incluso en gráficos. Es cierto que prefiero una conducción menos arcade, pero lo que no pasa desapercibido es un modo multijugador en el que no se han contemplado las partidas online. Sin duda tiene muchas virtudes, pero no las suficientes como para justificar nueve meses de retraso en PC. Sí, se trata de un notable arcade de rallies, pero dista mucho de ser tan revolucionario como lo fue su antecesor.

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkirmar, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

# ¿Te ha tocado?

**A continuación publicamos la relación de los ganadores de los concursos AMERICAN CONQUEST , WARRIOR KINGS BATTLES e IGI 2: COVERT STRIKE que aparecieron en el número 100 de micromanía.**

**JUEGO AMERICAN CONQUEST (PC) + CALENDARIO**

Oscar López Villaverde .................. A Coruña
Matías Cerrato Ramos .................. Badajoz
Daniel Martín Duñach .................. Barcelona
Carlos Javier Barbeo .................. Barcelona
Angel H. García Rodrigo .................. Barcelona
José Rodal Montero .................. Bizkaia
Antonio García Lozano .................. Cádiz
José Mª Cabot Batle .................. Lleida
Miguel Angel Moisés .................. Madrid
Umberto Pellegrini .................. Madrid
Nicolás Pérez .................. Madrid
Fco. Javier Guerra Márquez .................. Sevilla
Valentín Risquete .................. Sevilla
Jorge Rodríguez Santos .................. Tenerife
Víctor J. García Muñoz .................. Zaragoza
José D. Padilla Arias .................. Madrid
Miguel A. Castro Díaz .................. Madrid
Pablo Rodrigo Jiménez .................. Madrid
David Del Olmo Suárez .................. Madrid
Rubén Méndez Pérez .................. Madrid
Daniel Blanco .................. Madrid
José L. Sánchez Aparicio .................. Madrid
Juan J. Guzmán Ugarte .................. Málaga
Enrique J. Gutiérrez Portillo .................. Málaga
Maite Flores González .................. Murcia
José M. Bayón Caberno .................. Orense
Julio Fernández Navarro .................. Valencia
Beatriz Sebastián Mariel .................. Zaragoza

**JUEGO WARRIORS KING (PC) + POSTER**

Diego Comendador .................. A Coruña
Daniel Stewart .................. Almería
Pedro Juan Bolaños .................. Badajoz
Manuel Gómez Vázquez .................. Badajoz
José A. Rodríguez Recio .................. Badajoz
Javier Estapa Cruz .................. Barcelona
Mª Rosa Castell Blanquer .................. Barcelona
Juan Angullo Calderón .................. Barcelona
Jordi Rojas .................. Barcelona
Egoitz Ruíz Osaba .................. Bizkaia
Ramón Costa Salgas .................. Girona
Pedro A. Mañas Cees .................. Jaén

**JUEGO IGI 2: COVERT STRIKE (PC)**

Miguel A. Castro Castro .................. A Coruña
Joaquín A. Ruíz Beneitez .................. Alicante
Daniel Stewart .................. Almería
Pablo Jaquete Alvarez .................. Asturias
Ignacio García Gamero .................. Badajoz
Guillermo Cladera .................. Baleares
José Fco. Guadiana Marco .................. Barcelona
Esteban Massot Foj .................. Gerona
Darío Bermúdez Vadillo .................. Madrid
Jorge Machado Gómez .................. Málaga
Francisco Pérez Alfonso .................. Murcia
José D. Chafino Galán .................. Tarragona
Luis Sierra Gómez .................. Valencia
Alfonso Ciriza .................. Vizcaya
Sergio Visiero Ramo .................. Zaragoza

## Soluciones Pasatiempos

**MICROMANÍA 101**

**1.D** Oleg. **2.D** Shadowbane. **3.B** Jordi Cruyff. **4.1.D** (Cheater), **4.2.B** (Idspispopd), **4.3.A** (Secret Weapons Of W.W.II) **5.1** (conducir), **5.2** (Matrix), **5.3** (Azafatas), **5.4** (Peludo). **6.1** (Mónaco)

## cupón de participación

MICROMANÍA 102

Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre _ _ _ _ _ _ _ _ Apellidos _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Edad _ _ _ _ Dirección _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Ciudad y Provincia _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Código Postal _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Teléfono de contacto _ _ _ _ _ _ _ _ _

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

# Computer Hoy Juegos

## Entra en Matrix

Computer Hoy Juegos ha realizado el mejor test y la guía más completa de «Enter the Matrix», el juego en el que podrás descubrir todo aquello que nunca verás en el cine. Sitúate en la piel de Niobe y Ghost lucha por liberar a la humanidad del mundo irreal de Matrix . Y además...

- Los mejores test: «Vice City», «BloodRayne»...
- La comparativa de "Los Sims" analizará las diferencias y virtudes de cada expansión de este genial simulador. Así sabrás cuál de ellos se adapta a tus gustos.
- Toda la actualidad de los juegos para PC, trucos, consejos y guías detalladas.
- De regalo, «Faraón», uno de los mejores juegos de estrategia.




# Play2Manía

## Diviértete pasando miedo.

Play2Manía analiza los mejores juegos de miedo, para que sepas cuál es el más asusta: «Silent Hill 3», «Clock Tower 3», «Project Zero» y «Resident Evil: Dead Aim», entre otros. Y además...

- Suplemento especial: En Play2Manía te esperan 36 páginas con los mejores juegos del E3. Cerca de 100 títulos que te alucinarán en los próximos meses.
- Guía coleccionable: Llega al final de «Enter the Matrix» y «La Venganza de Lobezno». Podrás guardarla en la caja de los juegos. Y todo por sólo 2,99.




# Nintendo Acción

## Un regalo flipante

Este mes, Nintendo Acción os ofrece la oportunidad en primicia de ver a los nuevos "Pokémon" para GBA. Están en el vídeo CD que regalan: ¡¡40 minutos con las mejores imágenes de Rubí y Zafiro!! Podéis verlo en cualquier PC o en vuestro DVD. Y además...

- Un gran aluvión: Reportaje con los próximos bombazos de GameCube: «Mario Kart Double Dash», «Metal Gear», «Pokémon Colosseum»
- Rubí y Zafiro: La Revista Pokémon es un especial de 32 láminas datos sobre los nuevos Pokémon.




# Hobby Consolas

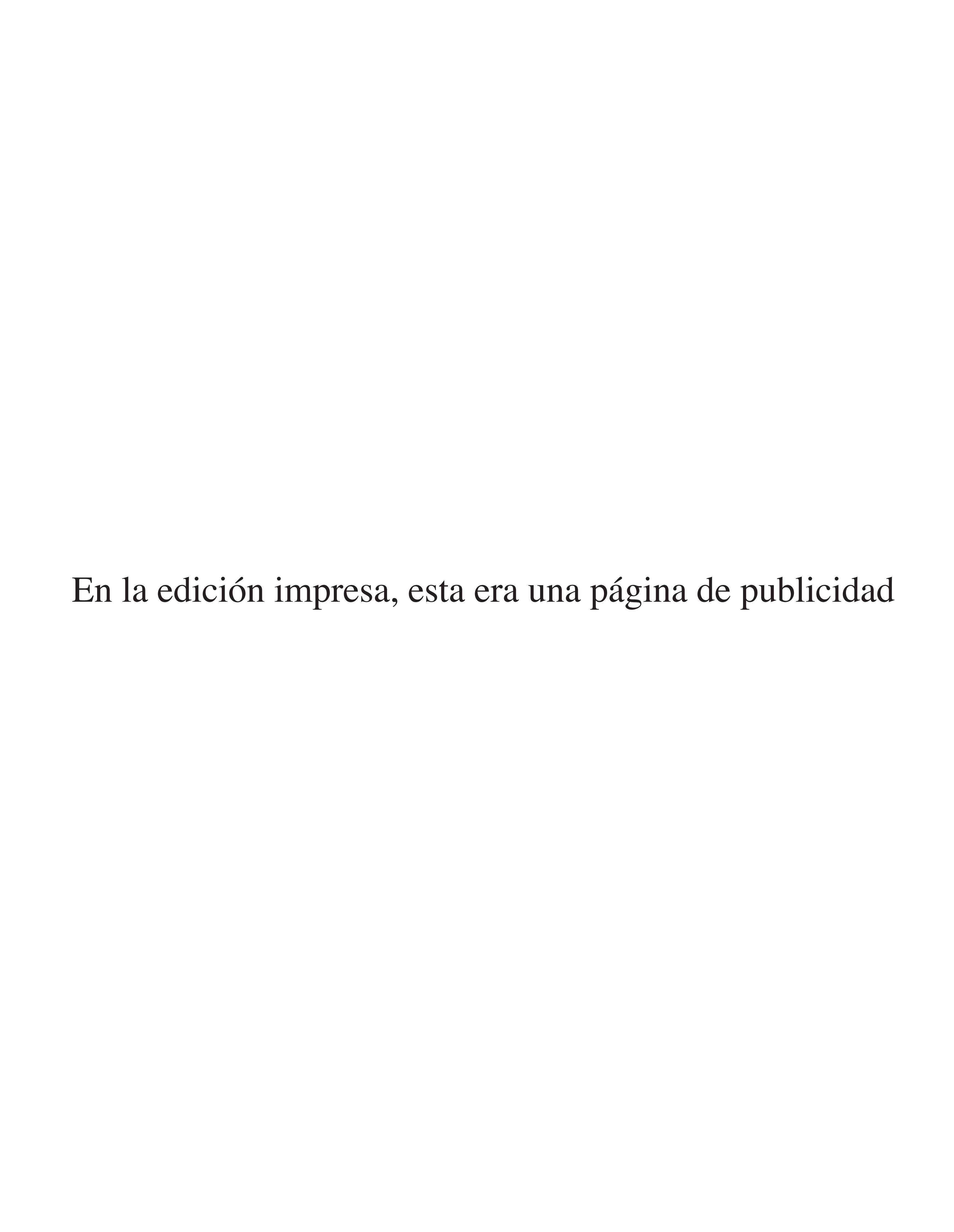
## Todo sobre el nuevo Tomb Raider

La nueva aventura de Lara Croft por fin llega a PS2, y Hobby Consolas se ha puesto las pilas para ofreceros el primer análisis de «Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad», la primera parte de la guía del juego, ¡y un póster a tamaño real de la modelo! Y además...

- Los nuevos espías: Si os gustan las aventuras de infiltración, no os perdáis los dos reportajes, que os cuentan todo sobre las nuevas entregas de «Metal Gear Solid» para PS2 («MGS Snake Eater») y GC («MGS The Twin Snakes»), y de la segunda parte de «Splinter Cell» para PS2, Xbox y GC.
- Novedades de infarto: Llega «Hulk» a las consolas, «Castle Wolfenstein» arrasa en PS2 y Xbox, el juego online debuta en PS2 con «SOCOM», «Warior» se estrena en GC, «Donkey Kong Country» se pasa a GBA… ¡Un mes de lujo!

Hobby Consolas 142 a la venta el 25 de junio, por sólo 2,95 euros.





En la edición impresa, esta era una página de publicidad


1


2


3

5

# DIRECTX 9

## Juegos de nueva generación

**El nuevo DirectX 9 sustituye ya la versión DirectX 8.1 en muchos juegos. Pero seguro que muchos no habréis notado nada especial. Y es lógico, porque se necesita una tarjeta gráfica de última generación, que soporte las nuevas funciones de Direct3D para asistir al nuevo amanecer en los gráficos.**

Las primeras noticias acerca de DirectX 9 fueron sorprendentes. Esta vez, llegaban en forma de manifestaciones –muy favorables– por parte de muchas figuras relevantes entre los desarrolladores de software de juegos. Sin embargo, hasta entonces, las anteriores versiones de DirectX no habían tenido un recibimiento aplaudido.


8

La razón primordial de este entusiasmo con DirectX 9 se llama HLSL (High Level Shading Lenguaje). Se trata de un lenguaje de programación que ha sido creado específicamente para su aplicación en gráficos y entornos 3D que facilita la creación de "sombreados de vértices" –Vertex Shaders– y "sobreados de píxeles", –Pixel Shaders–. Éstos, son los nombres que reciben los programas que determinan, cómo deben renderizarse, los efectos visuales de iluminación y sombreado de un modelo en un entorno 3D. También se encargan de la aplicación del color sobre la superficie del modelo y del tratamiento de filtrado en las texturas.

### TODO MÁS FÁCIL

Con el lenguaje de alto nivel HLSL el programador puede escribir líneas de código mucho más claras y versátiles. Asimismo, permite ejecutar todas las operaciones en la GPU (el procesador de la tarjeta gráfica) para liberar a la CPU, con lo cual, el programador no depende tan directamente del modelo de tarjeta gráfica, sino que será el compilador de este lenguaje el encargado de adaptar y aprovechar la capacidad de cada tarjeta gráfica aceleradora 3D. Además, este compilador de HLSL es actualizable, por lo que, los futuros procesadores gráficos no se quedarán en fuera de juego.

Como veremos en las páginas dedicadas al hardware de ATI y Nvidia, las dos compañías han creado, aparte de sus procesadores gráficos, tecnologías propias: –SmartShader 2.1 de ATI y CineFX de Nvidia–. No sólo sirven para dar soporte a DirectX9, sino para que, a través de otras herramientas, permiten a los programadores usar lenguajes compatibles con HLSL, dirigidos a las características de cada hardware.

### MÁS JUEGOS

En definitiva, el HLSL de DirectX 9 otorga a los programadores más posibilidades creativas y simplifica notablemente su trabajo, de forma que agilizan la escritura de las líneas de código de los motores de render y así pueden dedicar más tiempo a potenciar la complejidad del entorno 3D. Ahora que los programadores lo tienen más fácil, los productores han declarado que pueden crear más juegos, al reducirse los márgenes de tiempo de desarrollo y el número de programadores necesario. Es decir, que además de esperar un salto de calidad y realismo sin precedentes en los gráficos, se avecina una época de en la que veremos aparecer mayor número de títulos en menor espacio de tiempo.

> *"Con la potencia de la próxima generación de procesadores gráficos podemos usar la tecnología en formas que nunca habíamos usado."*
> **Andy Glaister, Director de desarrollo, Microsoft**

### POR LOS CINCO SENTIDOS

No sólo Direct3D se ha visto reforzado en DirectX 9. DirectSound para el sonido y DirectShow para el video también han crecido en funcionalidad. El sonido se ha visto ampliamente potenciado, porque las muestras del mismo pueden llegar a una frecuencia máxima de 200 KHz –para aprovechar las prestaciones de las nuevas tarjetas de sonido–. Dispone de un control del posicionamiento multicanal y efectos acústicos más efectivo, para que el entorno de sonido 3D en los juegos nos ponga los pelos de punta.




## LOS PRIMEROS

**1. Painkiller.** Uno de los primeros juegos con funciones exclusivas de DirectX 9. **2. NFS: Underground.** El aspecto metálico de las carrocerías nunca ha sido tan realista. **3. Deus Ex 2.** Abarca más innovaciones gráficas en lo referente a la geometría. **4. Half-Life 2.** Profunda utilización de DirectX 9 a todos los niveles, logrando personajes de increíble expresividad. **5. EverQuest 2.** También se aprecian avanzados efectos gráficos en los personajes. **6. Rome: Total War.** Mostrar miles de unidades en 3D con tal grado de detalle sugiere un aprovechamiento más funcional del API de Microsoft. **7.Tron 2.0.** La luz es la pieza clave en el estilo visual de este juego. **8.Dragon Empires.** Logra unos efectos ambientales extraordinaros. **9.Chrome.** Sistemas de partículas y superficies espectaculares. **10.Far Cry.** Escenarios de gran realismo con geometría e iluminación muy compleja. **11.Vampire: Bloodlines.** Comparte el motor gráfico de «Half-Life 2» y muchas de sus características.

Por su parte, DirectShow dispone de VMR-9, un filtro de render que hace posible añadir efectos de Direct3D a las secuencias cinemáticas y reproducirlas con una magnífica calidad. Esto permite, por ejemplo, introducir vídeos de gran calidad en "monitores", televisiones o pantallas que nos encontremos dentro del entorno de un juego 3D, como ocurre en «Devastation» y «Enter the Matrix».
El resto de módulos de DirectX 9 también ha experimentado una gran adición de funciones, destacando la optimización de DirectPlay a la hora de establecer conexiones en red y en Internet mediante TCP/IP. Y para disfrutarlo esto no hace falta una nueva tarjeta 3D.
Aunque estamos en las primeras fases de la implantación de DirectX 9 en el software de entretenimiento, y por el momento la lista de juegos que lo expriman es reducida, no cabe duda que la palabra "revolucionario" es el factor común a las opiniones de programadores y grafistas, y constituyen un argumento de peso. En buena lógica, todos los desarrollos en proceso, como las segundas partes de «Max Payne» y «Black&White» se realizarán con soporte de DirectX 9 por las ayudas que ofrece a la programación, sin olvidar los nuevos efectos de sobreado y tratamiento de superficies.

## HARDWARE PARA TODOS

Las nuevas gamas GeForceFX de nVidia y Radeon de ATI abarcan todo el segmento de precios e incluso con un presupuesto modesto se puede dar el salto a DirectX 9. Sabemos que es difícil decidirse a hacer una nueva inversión pero quizá os ayude a dar el paso saber que con una tarjeta gráfica con soporte de DirectX 9 también se mejora significativamente la calidad gráfica de cualquiera de los juegos actuales bajo DirectX. ►►

## Primera impresión

**SÍ nos gusta**

- Las versiones 2.0 de los sombreadores de vértices y píxeles generan efectos de iluminación soberbios.
- La versatilidad de la programación con HLSL se traduce en entornos 3D mucho más complejos y realistas.
- Las mejoras en DirectPlay aumentan la estabilidad de las partidas multijugador online.
- Tarjetas gráficas compatibles con DirectX 9 en una gama bastante asequible.

**NO nos gusta**

- La inicial escasez de títulos con soporte nativo de DirectX 9.
- Requiere actualizar la tarjeta gráfica.
- Llevará algún tiempo sacar provecho del color de 128 bit debido a los elevados requisitos de memoria gráfica.

# LOS EFECTOS ESPECIALES

## PIXEL SHADER 2.0

**La novedad más interesante en la programación de las superficies, texturas y aplicación del color viene dada por la posibilidad de efectuar cálculos matemáticos con datos de "coma flotante", lo que se traduce en una mayor precisión para dar mayor realismo y evitar los errores de "clipping" que hoy por hoy solemos pasar por alto.**

Un buen ejemplo de la potencia de **Pixel Shader 2.0**, –rutinas de programación de píxeles de– **DirectX 9**, lo podemos encontrar en la superficie del modelo poligonal de un animal peludo, por ejemplo. Se le aplican un complejo mapeado en varios niveles, con el que se consigue crear un asombroso efecto del movimiento ondulante de la peluda piel del animal. Casi puede hacernos olvidar que está construido a base de polígonos. Los personajes que podremos ver en **«Black&White 2»** rebosan vida gracias al modelado poligonal complejo. El programador no tiene que preocuparse por los cálculos que intervienen en el proceso. Los diseña para DirectX 9 y el hardware se ocupa de ello.





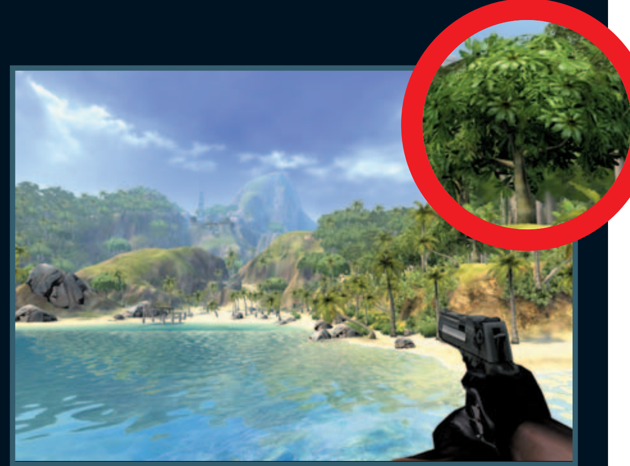
▲ Y cuando la tarea reside en programar las texturas, la luz y el color para crear reflejos, refracciones y transparencias o en los espectaculares escenarios que veremos en «Half-Life 2», los procedimientos de mapeado con 16 modos de textura distintos y nada menos que 160 instrucciones por cada mapeado.

## VERTEX SHADER 2.0

**Se encarga de programar las modificaciones de la geometría y forma de los objetos 3D, así como de la iluminación y el sombreado. La especificación 2.0, gracias al uso de HLSL, pasa de las 128 instrucciones de la versión 1.1 a miles de comandos, lo que permite aumentar hasta lo nunca visto la complejidad de los polígonos.**

Una de las aplicaciones del sombreado de vértices es **calcular la fuente e intensidad de la luz**, generando los correspondientes sombreados. En la versión anterior de esta tecnología –Vertex Shader 1.1– era necesario escribir el código de cada sombreado para cada cambio de entorno y condiciones de luz. Ahora, los programadores pueden crear el código de iluminación y sombreado de propósito general y modificarlo con diferentes posiciones y tamaño de las sombras de una forma más sencilla. Aunque, lógicamente, las imágenes fijas no hacen justicia a un entorno 3D en tiempo real. Lo más espectacular es ver, por ejemplo, un entorno 3D repleto de fuentes de luz distintas iluminando todo el escenario. En el juego **«Tron 2.0»** actualmente en desarrollo, la intensidad de los haces de luz adquiere total protagonismo en el entorno 3D, la tecnología Júpiter de TouchDown Entertainment aprovecha todo el potencial del sombreado de vértices programable **Vertex Shader 2.0.**





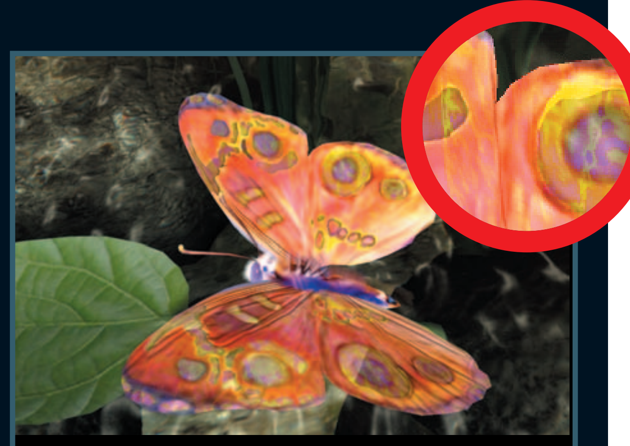
▲ El motor «CRY-Engine» que da vida a los espectaculares escenarios «Far-Cry», se beneficia de la mayor eficacia de las "ejecuciones condicionales" y la creación de "bucles" de esta versión 2.0 para no sobrecargar en exceso el procesador gráfico y su memoria cuando la escena tiene miles de sombras como superficie selvática del ejemplo.

## COLOR FOTORREALISTA

**A menudo hablamos de texturas fotorrealistas, pero hasta ahora era una sensación creada por un trabajo de lo más complicado en la aplicación de los tonos de color sobre las texturas, puesto que el límite era de 32 bits (16,7 millones de colores) repartidos en los 8 bits para cada canal correspondiente al color RGB (rojo, verde y azul) y los 8 bits restantes para el canal alfa de transparencias.**

En DirectX 9 sí podemos hablar con propiedad de **superficies fotorrealistas** creadas por paletas de millones de colores y tonalidades en las texturas. Gracias al uso de datos en 128 bits de coma flotante en **Pixel shader 2.0**, cada uno de los canales mencionados dispone de una paleta de 10 bits, por lo que las transiciones de color son extraordinariamente precisas, como se aprecia en la pintura que cambia entre diversos tonos suaves sobre la carrocería del espectacular Ferrari. Además, el perfeccionamiento en los degradados de color no sólo afectan a los colores propiamente dichos, sino a la representación de las superficies. La precisión en el color consigue mejorar la calidad visual de todos los efectos, particularmente aquellos que tienen que ver con la iluminación y con distintas fuentes de luz.





▲ El salto entre el tratamiento del color de 32 bits a los 128 bits de DirectX 9 se aprecia en la mariposa, donde los colores rojos y violetas aparecen con múltiples tonalidades diferentes e incluso reflejan efectos de transparencias sencillamente insuperables.

# ATI, DESARROLLO SOSTENIBLE

**La veterana compañía canadiense ha apostado por una línea de I+D más evolutiva e inteligente que la propuesta por Nvidia, lo que le ha permitido que el precio de sus tarjetas gráficas no se dispare. Aunque en prestaciones queda ligeramente por detrás de su competidor –GeForce FX5900 Ultra– la Radeon 9800 Pro tiene una relación precio/prestaciones imbatible.**

Hemos probado a fondo una **Radeon 9800 Pro,** integrada por la firma **Sapphire,** y la verdad es que hacía tiempo que no nos llevábamos una sorpresa tan gratificante al analizar una tarjeta gráfica, porque además de permitirnos ver las novedades de **DirectX9** en todo su esplendor, ha hecho gala de unas **prestaciones extraordinarias** y, ya de paso, ha puesto de manifiesto que las **tecnologías propias de ATI** mejoran notablemente la calidad de imagen sin afectar al rendimiento en la aceleración 3D.

Respecto a las soluciones propias implementadas, la tecnología que ATI denomina **SmoothVision 2.1** ha demostrado sus cualidades en la aplicación de efectos de **FSAA** – antidentado a pantalla completa– y filtrados anisotrópicos sin cargar en exceso al procesador gráfico. Su gestión y capacidad para las textura han llevado a John Carmack confirmar soporte nativo para los procesadores gráficos Radeon 9700 y 9800 en **«Doom III»**. La tecnología **SmartShader** de ATI, que además de ofrecer un completo soporte por hardware de las versiones 2.0 de los sombreados de vértices y píxeles de DirectX9, acelera el renderizado de sombras volumétricas, por lo que podemos activar esta función sin ralentizar la acción.

En nuestras pruebas de rendimiento con **«3D Mark 2003», «Splinter Cell»** y **«Unreal Tournament 2003»,** la ATI Radeon 9800 Pro está casi al mismo nivel que su enconada rival la GeForceFX 5900 Ultra de nVidia. Su precio –**alrededor de 450 euros**–, pero asegura una extraordinaria potencia para manejar gráficos y nos abre las puertas al tremendo realismo de los juegos bajo DirectX9.

*"El lenguaje HLSL es un esfuerzo de colaboración en esta industria para aumentar la creatividad de los desarrolladores..."*

**Rick Bergman, Vicepresidente, ATI**

▲ **DEMOSTRACIONES.** La tarjeta del fabricante Sapphire con chip evidencia, con el software de demos, que es capaz de aplicar lo último en tecnología de efectos y saca todo el partido a DirectX 9.



La profusión de los sombreados más realistas es posible gracias a la potente interfaz de memoria HyperZ III+ de la Radeon 9800 Pro.

## TARJETAS CON CHIPSET RADEON

| | RADEON 9800 | RADEON 9600 | RADEON 9200 |
|---|---|---|---|
| Procesador (GPU) | RV350 (0,15 micras) | RV350 (0,15 micras) | RV280 |
| Memoria | 128/256 MB DDR | 128 MB DDR | 64/128 DDR |
| Soporte DirectX 9 | Sí | Sí | No, DX 8.1 |
| Velocidad GPU | 400 MHz | 350 MHz | 200 MHz |
| Interfaz de memoria | 256 bits | 128 bits | 128 bits |
| Ancho de banda | 21,8 GB/s | 9,6 GB/s | 6,8 GB/s |
| Transferencia AGP | 8X | 8X | 8X |
| Canales de renderizado | 8 | 4 | 4 |
| Tasa de relleno de píxeles | 3.04 Gp/s | 1,6 Gp/s | 1 Gp/s |
| Precio aproximado | 450 euros | 250 euros | 130 euros |

## RENDIMIENTO DE ATLANTIS SHAPPIRE 9800 PRO

**Equipo de pruebas**
**Procesador: AMD Athlon XP 2700+**
**Placa base: ASUS A7N8 (chipset Nforce2)**
**RAM: 512 MB RAM DDR 333 MHZ**
**Tarjeta de sonido: SoundBlaster Audigy Platinum**

| | |
|---|---|
| **3DMARK 2001 SE** | 16200 * |
| **3D MARK 2003** | 5900 * |
| **UNREAL TOURNAMENT 2003** | |
| 1024X768 estándar | 164 FPS |
| 1024/768 4X antidentado 8X anisotrópico | 110 FPS |
| **SPLINTER CELL** | |
| 1600x1200x32 | 40 FPS |

*Valores ponderados, cuanto más altos, mejor.



▲ **ATI ANIMA EL MERCADO.** La tecnología de la compañía canadiense ha experimentado un crecimiento muy pronunciado en el último año. Como consecuencia, sus productos han llegado a igualar e incluso superar la tecnología de la compañía Nvidia que hasta hace poco una casi total hegemonía en el ámbito de hardware gráfico para PC. Además de las innovaciones tecnológicas mantiene precio competitivos.

# NVIDIA, POTENCIA BAJO CONTROL

**Tras retirar del mercado las polémicas GeForceFX 5800 Ultra debido al ruidoso sistema de ventilación, Nvidia ha solucionado todos los problemas en GeForceFX 5900 Ultra y está poniendo toda la carne en el asador con su lenguaje "Cg" para que los programadores saquen el máximo partido de la potencia de órdago y la avanzada tecnología de los procesadores GeForceFX.**

En **GeForceFX 5900 Ultra,** Nvidia ha corregido, además del sistema de refrigeración, el cuello de botella que tenía GeForceFX 5800 en la interfaz de memoria. Ahora, incluso en **resoluciones de 1600x1200,** donde las texturas alcanzan tamaños prohibitivos para las tarjetas actuales, su **ancho de banda** de gran capacidad crea una **gigantesca autopista** para que los ingentes datos de las texturas **no ralenticen** las **operaciones de la GPU.**

La tecnología de nVidia para dar soporte a DirectX 9 se denomina **CineFX,** que controla los sombreadores de vértices y píxeles en su **versión 2.0** e implementa el motor gráfico programable mediante **Cg,** el lenguaje gráfico de alto nivel creado por nVidia compatible con el **HLSL** de **DirectX 9** y también con **OpenGL 2.0.**

Las prestaciones de la GeForceFX 5900 Ultra son astronómicas y superan, aunque no por mucho, a las obtenidas por la ATI Radeon 9800 Pro. Destaca la buena **optimización del antidentado** y filtrado anisotrópico, que no afectan significativamente al rendimiento. La tecnología propia de nVidia **UltraShadow** permite que sean los programadores los que decidan en que partes del escenario 3D se renderizan los sombreados. De esta forma se evitan los cálculos inútiles en las zonas no visibles y se pueden crear **sombras mucho más complejas** (volumétricas) sin afectar al rendimiento, una ventaja que John Carmack está empleando a fondo en **«Doom 3»,** que tendrá soporte nativo para GeForceFX.

*"El HLSL es una potente herramienta para los desarrolladores y para la industria infográfica. ...Nuestro ordenador se convierte en una estación cinemática..."*

Ned Finkle, Vicep. de Marketing, Nvidia.



▲ **DEMOSTRACIONES.** La imagen pertenece a la aplicación «3DMark 2003» de la compañía Futuremark, diseñada para mostrar el rendimiento y la compatibilidad con DirectX 9.



El lenguaje de alto nivel Cg, creado por nVidia, facilita el trabajo e integración de los programadores con la tecnología de las tarjetas GeForceFX en DirectX 9 y OpenGL.

## TARJETAS CON CHIPSET GEFORCE FX

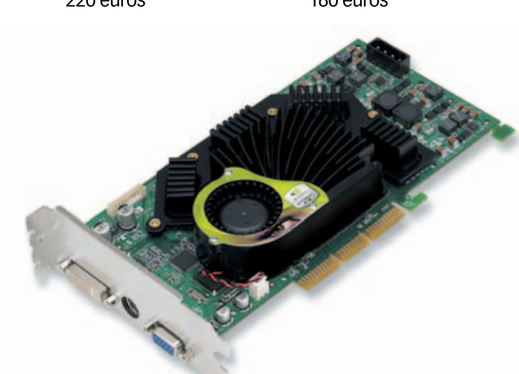
| | GeForceFX 5900 | GeForceFX 5600 | GeForceFX 5200 |
|---|---|---|---|
| **Procesador (GPU)** | NV35 (0.13 micras) | NV31 (0,13 micras) | RV280 |
| **Memoria** | 128/256 MB DDR | 128 MB DDR | 128 MB DDR |
| **Soporte DirectX 9** | Sí | Sí | Sí |
| **Velocidad GPU** | 380 MHz | 350 MHz | 200 MHz |
| **Interfaz de memoria** | 256 bits | 128 bits | 128 bits |
| **Ancho de banda** | 27,7 GB/s | 12 GB/s | 9 GB/s |
| **Transferencia AGP** | 8X | 8X | 8X |
| **Canales de renderizado** | 8 | 4 | 4 |
| **Tasa de relleno de píxeles** | 3,6 Gp/s | 2,8 Gp/s | 1,6 Gp/s |
| **Precio aproximado** | 500 euros | 220 euros | 160 euros |

## RENDIMIENTO DE GEFORCE FX 5900 ULTRA

**Equipo de pruebas**
**Procesador: AMD Athlon XP 2700+**
**Placa base: ASUS A7N8 (chipset Nforce2)**
**RAM: 512 MB RAM DDR 333 MHZ**
**Tarjeta de sonido: SoundBlaster Audigy Platinum**

| | |
|---|---|
| **3DMARK 2001 SE** | 16350 * |
| **3D MARK 2003** | 6200 * |
| **UNREAL TOURNAMENT 2003** | |
| 1024X768 estándar | 170 fps |
| 1024/768 4X antidentado 8X anisotrópico | 120 fps |
| **SPLINTER CELL** | |
| 1600x1200x32 | 46 fps |

*Valores ponderados, cuanto más altos, mejor.



▲ **UN PASO POR DELANTE.** Nvidia se ha mantenido a la cabeza en potencia y rendimiento en aplicaciones 3D y juegos. Ampliando su gama de productos, la compañía norteamericana ofrece tarjetas gráficas para todos los segmentos del mercado, pero ahora, con DirectX 9 la diferencia entre modelos será casi únicamente de potencia, no de funciones.

# Gran Concurso

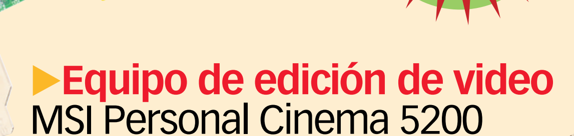
# MSI

## Hardware de última generación

**¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!**
**¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!**




1



**Equipo de edición de video**
MSI Personal Cinema 5200

3

**Tarjetas gráficas**
MSI GeForce FX 5200

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5300** desde tu móvil poniendo la palabra: **mm102msi**

**Micromanía**

### BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de julio de 2003.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.






## Sorteamos:

### 1 Equipo de edición de video MSI Personal Cinema 5200

- Con el procesador gráfico GeForceFX 5200.
- Cable de conexión S-Video in, Video Compuesto, audio estéreo, módulo de conexión AV. Conectores para VCR, TV, DVD, y video proyector entre otros.
- Dispone de funciones avanzadas de control a distancia. Posibilidad multipantalla con monitores CRT y TV.
- Incluye un completo conjunto de software, con WinDVR, Unlead VideoStudio, Unlead DVD MovieFactory y soporta formatos DVD, VCD, CD, SVCD, MP3 y Dolby Digital.

### 3 Tarjetas gráficas MSI GeForce FX 5200

- Equipada con el procesador de última generación GeForceFX 5200 de Nvidia.
- Dispone de 128 MB de memoria DDR para aplicaciones 3D vídeo y DVD.
- Ofrece total soporte DirectX 9.0, con las características Píxel Shader 2.0+ y Vertex Shader 2.0+.
- Conexión interna a bus AGP 8X.

# LO MÁS NUEVO

**Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.**




## Presume de PC

Diseño y funcionalidad se dan la mano en este mini barebone de aluminio que no renuncia a las mejores prestaciones gracias a su placa base nForce2 Ultra 400. Dispone de un silencioso sistema de disipación de calor y no falta nada en el capítulo de conectividad.

**Mini-Barebone Shuttle XPC SN45G**
▶Precio: **Barebone configurable con AthlonXP, a partir de 330 euros** *(54.907 ptas)*
▶Más información: **VeryBox. Tel: 902 40 09 11**
▶**www.verybox.com**

## Olvídate del teclado

Si estás harto de perder vidas o unidades en tus juegos favoritos te entusiasmará este revolucionario dispositivo de control que dispone de una rueda y 41 botones programables situados de forma muy similar a las habituales combinaciones del teclado. Su ergonomía, al estar diseñada para los juegos, es insuperable y dispone de un reposamuñecas para que el dolor de la mano ya no sea una excusa.

**Thrustmaster TacticalBoard**
▶Precio: **96 euros** *(15.973 ptas)*
▶Más información: **Thrustmaster**
▶**www.thrustmaster.com**



## Elige lo mejor

### El Pc a la última

**Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.**

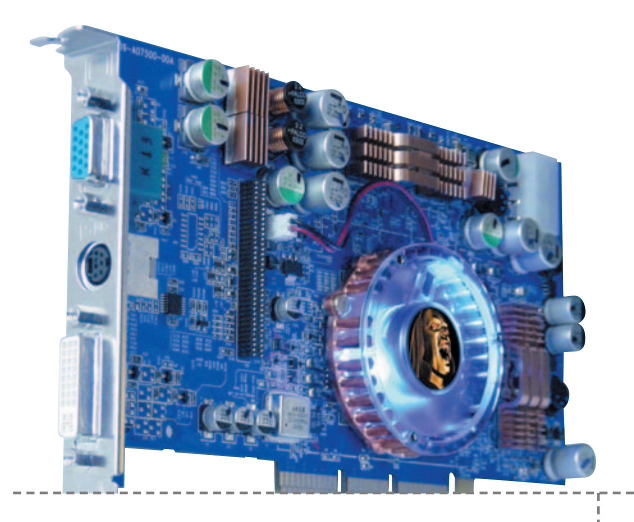
▶Procesador: **P4 3.2 GHz (800 MHz FSB)**
▶Placa base: **MSI 865 Neo 2**
▶RAM: **2 x 512 MB DDR 466**
▶Lector DVD: **Aopen DVD1648**
▶Grabadora: **Pioneer DVR-A06**
▶Monitor: **Sony GDM-FW900 (24", 16/9)**
▶Tarjeta gráfica: **GeForceFX 5900 Ultra**
▶Tarjeta de sonido: **Audigy 2 Platinum eX**
▶Altavoces: **MegaWorks THX 5.1 550**
▶Sistema Operativo: **WinXP Professional**
▶Disco duro: **Western Digital WD360 (10.000 RPM) Serial ATA**
▶Ratón: **Logitech Mystify Claw**
▶Teclado: **Logitech Cordless Desktop MX**
▶Volante: **Thrustmaster F1 Force Feedback**
▶Joystick: **Saitek X45 Flight System**
▶Gamepad: **Saitek P880**

## Sonido de cine

Un pack de altavoces en configuración 4.1 para disfrutar del sonido posicional interactivo de los juegos con tecnología de audio 3D. El conjunto entrega 400 vatios reales de potencia con toda la calidad garantizada por su certificación THX.

**Logitech Z-560**
▶Precio: **314,90 euros** *(52.295 ptas)*
▶Más información: **Logitech**
▶**www.logitech.com**





## Te dejará sin aliento

Una tarjeta gráfica de primer nivel para que puedas disfrutar de los mejores gráficos. Integra el procesador gráfico ATI Radeon 9800 y soporta DirectX 9 para que puedas vivir toda la espectacularidad de la última tecnología visual en juegos.

**Hercules 3D Prophet 9800 Pro**

▶Precio: **400 euros** *(66.554 ptas)*

▶Más información: **Hercules. Tel: 91 754 70 63**

▶**http://es.hercules.com**

## Vídeo en directo

Para grabar vídeo en el PC sin necesidad de instalar una tarjeta capturadora no hay nada como este módulo externo que codifica en MPEG-2 y transfiere los datos mediante USB 2.0 para poder realizar grabación al vuelo a la unidad grabadora de DVD.

**Terratec Cameo Grabster 200**

▶Precio: **119, 95 euros** *(19.958 ptas)*

▶Más información: **Terratec. 93 861 47 00**

▶**www.terratec.net**







## Graba DVD compatibles al 100%

Si estás hecho un lío con los formatos de grabación del DVD, irás sobre seguro con este nuevo modelo de Pioneer, que graba en todos los estándares (DVD+R, DVD-R, DVD+RW, DVD-RW) a una velocidad de 4X, es decir, que graba 4,7 GB en apenas un cuarto de hora. La grabación de CD se realiza a 16X.

**Pioneer DVD-R A06**

▶Precio: **282 euros** *(46.921 ptas)*

▶Más información: **Pioneer Electronics Ibérica. Tel: 93 739 99 00**

▶**www.pioneer.es**

## "Barón Rojo" a reacción

Su impresionante aspecto delata que estamos ante un dispositivo de control de vuelo de auténtico lujo, con acelerador y timón individuales, palanca giratoria y el botón de disparo bajo su correspondiente tapa, como en la realidad. Se conecta vía USB y sus 8 botones son programables.

**Thrustmaster Top Gun Afterburner II**

▶Precio: **120 euros** *(19.966 ptas)*

▶Más información: **Thrustmaster. Tel: 93 590 69 60**

▶**www.thrustmaster.com**









## Novedades

### Micromanía recomienda




Si estás enganchado a los videojuegos desde hace más de una década seguro que echas de menos los inolvidables joysticks de las recreativas de los 80, con sus descomunales botones y unas palancas robustas a más no poder. Pues ya está disponible en www.smallisbig.com el dispositivo de control X-Arcade del sistema XGAMING, una espectacular revisitación de aquellos joysticks. Encapsulado en una sólida y pesada base de madera, encontramos una palanca de mando a prueba de bombas y 9 botones de excelente calidad accionados por "microswitches". Se conecta al puerto PS2 del teclado a través del adaptador suministrado. Su precio es de 105 euros y podéis encontrar más información en www.xgaming.com

Los primerizos en la simulación de vuelo no suelen estar por la labor de invertir demasiado en una palanca de mando habida cuenta de su inexperiencia, y por eso 24.99 euros parece un precio más que razonable si tenemos en cuenta que hablamos de un producto de Logitech, el Attack 2. Toda la experiencia y garantía de la marca están presentes en esta palanca de vuelo con seis botones programables, control de aceleración optimizado y una empuñadora anatómica con un potente muelle de centrado. Más información en www.logitech.com

Para los fanáticos de los juegos de acción no hay nada mejor que un dispositivo de control rápido, y por eso recomendamos el ratón Terratec Mystify Claw, que ha sido diseñado específicamente para los arcades de perspectiva subjetiva y dispone de nada menos que 10 botones totalmente programables mediante el software incluido. La ergonomía de este alucinante ratón es insuperable a la hora de usar los cinco dedos para movernos y acceder a los botones. Se conecta vía USB y su precio es de 60 euros.

Si has pensado en un ordenador completo que esté enfocado a recrear el máximo nivel en gráficos y sonido, el EK Gamer 3200 tiene todo el hardware necesario para disfrutar de cualquier juego en las configuraciones más altas. Incorpora Pentium 4 a 3 GHz como procesador, 1 GB de memoria DDR, una poderosa tarjeta gráfica Argos 9800 Pro y un disco duro Serial ATA de 160 Gigas. Su precio es de 1.890 euros. Más información en www.ekcomputer.com

## Estrenos DVD

### 8 MILLAS



Los seguidores de Eminem y de la explosiva Kim Basinger tienen motivos para gozar con el DVD de "8 Millas". Película polémica y controvertida dirigida por Curtis Hanson, cuenta las andanzas de unos jóvenes, a lo largo de una semana, en un Detroit de mediados de los noventa, que representa cualquier cosa menos el optimista "modo de vida americano" del cine de Hollywood. Los extras que ofrece no son para tirar cohetes, aunque hay elementos como el vídeo "Superman" de Eminem (blanco favorito de los censores) o las luchas de raperos que entusiasmarán a los incondicionales.

### 007 MUERE OTRO DÍA



Pierce Brosnan es James Bond y Halle Berry es la supersexy agente Jinx en "007 Muere otro día": pocas parejas han sido tan explosivas (se mire por el sentido que se quiera mirar) en la ya larga saga de las aventuras del más famoso espía al servicio de Su Majestad. Y para que las persecuciones, viajes, explosiones, escenas subidas de tono y demás argumentos ya conocidos, hagan palpitar con mayor intensidad el corazón del espectador, ahí está la versión especial en DVD de la película, integrada por un par de discos.
El primero ya es conocido por quienes vieron la película en el cine.
El segundo incluye numerosos y variados extras que van desde el videoclip de Madonna, con la canción que da título al largometraje, pasando por cómo se hizo tanto éste como el videojuego, hasta documentales, secuencias de interacción, fotografías y un largo etcétera de elementos para quienes crean que nunca se sabe lo suficiente sobre... Bond, James Bond.

### ANIMATRIX



"Animatrix" es otro de los productos que explota la marca "Matrix", en este caso en formato de nueve cortometrajes de animación: las dos partes de "El Segundo Renacimiento", "Programa", "Récord Mundial", "Historia del Chico", "Más Allá", "Historia del Detective", "Matriculado" y "El último vuelo de Osiris". Una vuelta de tuerca más, por iniciativa de los Wachowsky, al mundo virtual más conocido, popular y comercial que hasta la fecha registran los anales. Además, el DVD de "Animatrix" incluye una serie de extras sobre los creadores de estos cortometrajes y sus técnicas de trabajo, los típicos accesos directos a escenas, el cómo se hizo o el trailer del videojuego.

## Al filo de lo imposible

Si dispones de poco espacio en tu escritorio o sencillamente te gustan los ordenadores de diseño, este barebone de ASUS es una buena propuesta, porque sólo tiene 9.1 cm de ancho. Si sus medidas son muy contenidas, todo lo contrario se puede decir de sus prestaciones, porque se puede instalar Pentium 4 y dispone de procesador gráfico integrado.

**ASUS Pundit AB-P2600**
▶Precio: **Barebone configurable, a partir de 240 euros** *(33.933 ptas)*
▶Más información: **MCS Network. Tel: 902 181 481**
▶**www.mcs-n.com**



## Control de lujo

El "no va más" en conjuntos de teclado y ratón lo encontramos en este modelo de Logitech, que reúne al aclamado ratón MX700 con sensor óptico de alta tecnología con el teclado ultraplano inalámbrico con rueda iNav y botones multimedia programables.

**Logitech Cordless Desktop MX**
▶Precio: **150 euros** *(24.958 ptas)*
▶Más información: **Logitech**
▶**www.logitech.com**





## Multiformato en el salón

Estamos ante uno de los primeros reproductores de DVD-Vídeo domésticos que soporta el formato MPEG-4 para poder ver DivX en la televisión. Asimismo, es compatible con MP3 y SVCD. Y dispone de un decodificador Dolby Digital 5.1 interno. Vamos, un compendio de DVD y Home Cinema de categoría.

**Woxter X-DiV 500**
▶Precio: **230 euros** *(38.268 ptas)*
▶Más información: **Plus Multimedia. Tel: 91 301 26 69**
▶**www.plusmultimedia.com**

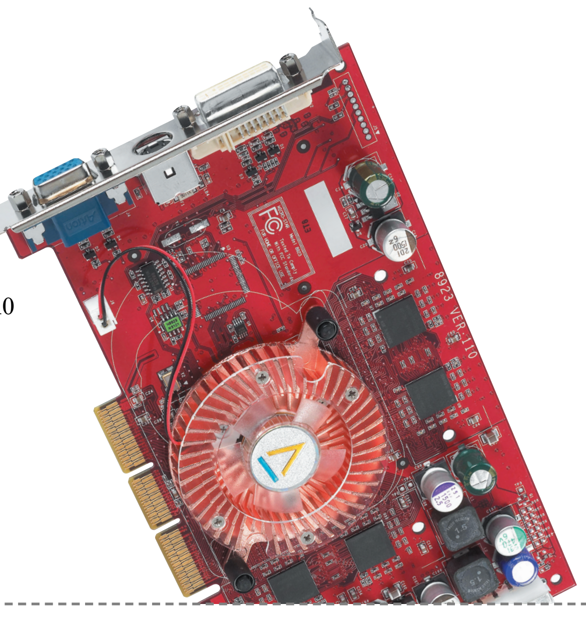
## Realismo sonoro

El sonido de alta fidelidad no tiene porqué salir de altavoces colosales, como demuestra este conjunto 2.1 que aúna el diseño plano y la belleza del acabado en color plata con la calidad de agudos que proporciona sus "tweeters" con imán de neodimio y la contundencia de graves del "subwoofer" de madera.

**Hercules XPS 2.100 Silver**
▶Precio: **72 euros** *(11.980 ptas)*
▶Más información: **Hercules. Tel: 91 754 70 63**
▶**http://es.hercules.com**



## 3D a la última sin rascarse el bolsillo



Creative revitaliza su línea de tarjetas gráficas, como demuestra este modelo que integra un procesador gráfico GeForce FX 5200 y 64 MB de memoria gráfica DDR a un precio que no supera los 110 euros, una excelente oferta si tenemos en cuenta que además de la magnífica relación precio/prestaciones, soporta DirectX 9, un factor ineludible a la hora de actualizarse.

**Creative 3D Blaster GeForce FX 5200**

- Precio: **109,90 euros** *(18.286 ptas)*
- Más información: **Creative**
- **es.europe.creative.com**




## ¿MP3 en casette?

La respuesta a esta pregunta es sí. Con este original producto es posible reproducir hasta 128 megas de música en formato MP3 en una pletina de casette, sistema todavía muy presente en los coches y en audio portátil. Dispone de puerto USB para la transferencia de archivos MP3, pero también puede grabar de forma autónoma y tiene un conector de auriculares.

**Unimade DualPlay**

- Precio: **185 euros** *(30.781 ptas)*
- Más información: **Fórum-Watch Electronics. Tel: 91 729 11 22**
- **www.forumwatch.es**

## Ratón para depredadores

Un ratón creado por y para los juegos de acción, pues su avanzado sensor óptico tiene una resolución de 2100 dpi que otorga una respuesta extremadamente rápida y precisa, lo que permite ganar las fracciones de segundo necesarias para esquivar un disparo o acertar a un blanco móvil. Se conecta mediante USB y se puede adquirir junto con una alfombrilla que le va como anillo al dedo.

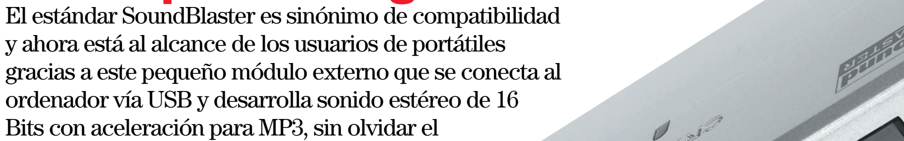
- **Terratec Mystify Razer Boomslang 2100**
- Precio: **79,99 euros** *(13.309 ptas)*
- Más información: **Terratec. 93 861 47 00**
- **www.terratec.net**




## Sonido portátil de garantía

El estándar SoundBlaster es sinónimo de compatibilidad y ahora está al alcance de los usuarios de portátiles gracias a este pequeño módulo externo que se conecta al ordenador vía USB y desarrolla sonido estéreo de 16 Bits con aceleración para MP3, sin olvidar el sistema CMSS, que genera un efecto "surround" en dos canales (auriculares o altavoces).

- **Creative SoundBlaster MP3+**
- Precio: **59,90 euros** *(9.967 ptas)*
- Más información: **Creative**
- **es.europe.creative.com**



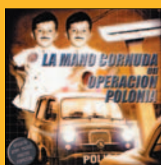

## Panorama musical

### MOJINOS ESCOZÍOS ÓPERA ROCK TRIUNFO



**Los gamberros de Mojinos Escozíos no tienen remedio. ¿A quién, si no ellos, se les podría ocurrir lanzar al mercado una ópera rock, en formato discolibro, y con un chico que aspira a ganar "Operación Triunfo" como protagonista?**
**Un CD dividido en cinco actos y en 19 cortes, con el Sevilla contando una historia con la que sin duda alucinarán las Beth, Rosa y compañía; eso es "Ópera Rock Triunfo", el nuevo trabajo de Mojinos Escozíos.**

### LA MANO CORNUDA OPERACIÓN POLONIA



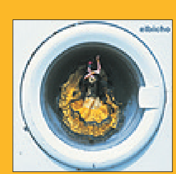
**La crítica dice que la música de La Mano Cornuda es "hardcore"; ellos que es "opencore". Que decida el lector tras escuchar su "Operación Polonia".**
**Calificativos más o menos acertados al margen, lo cierto es que en las canciones de La Mano Cornuda llama la atención su sentido del humor y su jugueteo con el surrealismo más alucinado. Si hubo un día en que Hombres G le puso risas al pop para adolescentes y Siniestro Total al rock de la "movida gallega", ahora La Mano Cornuda hace lo mismo con los sonidos más duros.**

### PORRETAS EL DIRECTO



**Tras 18 años, Porretas se ha decidido a grabar un disco en directo (doble CD), con lo más granado y popular de su repertorio, y colaboradores como Fernando de Reincidentes, Julián Hernández de Siniestro Total, el Drogas de Barricada, Mohamed de Mago de Oz o Ñaco Goñi.**
**"El Directo" de la banda más famosa del madrileño barrio de Hortaleza consta de 39 canciones de bodega, de noche de juerga, de protesta y reivindicación social, de caña (de cerveza y de la otra) y rock and roll.**

### ELBICHO ELBICHO



**Después de muchos conciertos, Elbicho cuenta con un álbum de debut de título homónimo. Formación curtida en todo tipo de salas que pueblan este país, hacen bandera del casticismo (eso sí, eliminando los elementos más rancios) y de la ausencia de prejuicios musicales: todo vale para comunicar, para divertir, para animar a la concurrencia.**
**Combo numeroso para lo que se estila por estos lares (voz, guitarra, bajo, percusión, batería, flauta y trompeta), Elbicho mezcla el jazz y la rumba, el flamenco y el rock, el casticismo y la globalización para crear así un híbrido de multitud de cabezas musicales, que es lo más parecido al cada vez más famoso mestizaje, ese del que tanto se habla en los medios de comunicación.**



Índice



# LAS MEJORES DEMOS PARA PC

**En los CDs que acompañan a la revista encontrarás más de un Giga de información, con las mejores demos, actualizaciones, especiales y todo lo necesario para que, en lo referente a los juegos de PC, estés al día.**

## TONY HAWK´S PRO SKATER 4
3 estilos diferentes

Un buen "skater" ha de tener, sobre todo, habilidad. Tony Hawk´s vuelve en su cuarta entrega y en esta demo para retarnos sobre la tabla de skate. En la demo que podrás escoger el juego entre tres modalidades diferentes. En todas ellas partirás con el casillero a cero y tendrás que sumar el mayor número de puntos, realizando acrobacias arriesgadas que te irá proponiendo Tony Hawk. Hay tres personajes y la acción se desarrolla en ciudad. Cuidado con el tráfico. **Disco 1**

**FICHA TÉCNICA:**
▶Género: **Deportivo**
▶Compañía: **Beenox Studio**
▶Distribuidor: **Proein**
▶Lanzamiento: **Por determinar**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **133 MB**

**LO QUE HAY QUE TENER:**
▶SO: *Windows 98/ME/2000/XP*
▶CPU: **Pentium III 800 MHz**
▶RAM: **256 MB** ▶HD: **490 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
▶Tarjeta de sonido: **T. de Sonido 16 bit**
▶**DirectX 8.1** (en el CD)

**CONTROLES BÁSICOS:**
▶Cursores: **Movimiento**
▶G: **Hablar**
▶O: **Acción**

## BREED
Misión demo y tutorial

**FICHA TÉCNICA:**
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **Brat Designs**
▶Distribuidor: **Friendware**
▶Lanzamiento: **15/06/2003**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **141 MB**

**LO QUE HAY QUE TENER:**
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 600 MHz**
▶RAM: **128 MB**
▶HD: **270 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
▶Tarjeta de sonido: **T. de Sonido 16 bit**
▶**DirectX 9.0** (en el CD)

**CONTROLES BÁSICOS:** ▶W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Dirección** ▶Botón izquierdo: **Disparo 1** ▶Botón derecha: **Disparo 2** ▶F: **Interacción** ▶Av/Reg pág.: **Seleccionar marine**





Destruir a los alienígenas invasores, – los Breed– es el objetivo de este juego. Verás que «Breed» posee una magnífica calidad gráfica. La demo, para juego individual incluye un tutorial completo para aprender la mecánica de juego y las técnicas de ataque más importantes, además de una misión completa. En ella desdenderás desde la órbita de tu nave, junto con tu comando, para asaltar una estación de comunicaciones. Durante la demo tomaremos en control de un grupo grunts y de diverso tipos de vehículos. Inicialmente comenzaremos el ataque desde el aire para descender a la superficie después. **Disco 1**

## Infomanía

La aplicación interactiva de los CDs está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.
Micromanía garantiza que los CDs que regala junto con la revista han sido sometidos a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora de los CDs contratada a tal efecto. Los derechos sobre los contenidos incluidos en los CDs pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en sus CDs.

## ROBOCOP
Misión demo

Una vez más, estamos ante un juego inspirado en el cine. El juego ha sido desarrollado por la propia Titus Interactive y con él regresa el personaje cibernético más recordado, –Robocop–. Del que hace ya más de diez años vimos aparecer en otros títulos de una serie de tres entregas para cumplir la ley y el orden. Por el momento, está disponible en esta demo una misión en la que, el policía mecanizado, tendrá que, pistola en mano, proteger a todos los ciudadanos inocentes, al tiempo que elimina los sicarios del crimen organizado. Te verás en una auténtica encerrona, rodeado de edificios y coches detrás de los cuales puedes toparte con un enemigo. Es importante apuntar bien y mantener el nivel de munición en forma, puesto que, de no ser así, tu coraza estará en serios apuros. **Disco 1**

**FICHA TÉCNICA:**
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **Titus Interactive**
▶Distribuidor: **Titus Interactive**
▶Lanzamiento: **Por determinar**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **24 MB**

**LO QUE HAY QUE TENER:**
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium II 400 MHz**
▶RAM: **64 MB** ▶HD: **35 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
▶Tarjeta de sonido: **T. de Sonido 16 bit**
▶**DirectX 8.1** (en el CD)

**CONTROLES BÁSICOS:**
▶W/S/A/D: **Movimiento**
▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Disparo**
▶Espacio: **Saltar**

# R.C. WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

## Juego completo

**FICHA TÉCNICA:**
- Género: **Acción**
- Compañía: **Mac Doc**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **29/05/2003**
- Idioma: **Inglés**

**LO QUE HAY QUE TENER:**
- SO: **Win/Me/2000**
- CPU: **Pentium III 600 Mhz**
- RAM: **128 MB**
- Disco duro: **120 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D**
- T. de sonido: **16 bit**
- **DirectX 9.0** (en el CD)

**CONTROLES BÁSICOS:** ▶W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Dirección** ▶Botón izquierdo: **Disparo 1** ▶Botón derecha: **Disparo 2** ▶Espacio: **Salto** ▶Enter.: **Usar**







En su momento nos encandiló el retorno a la más tétrica fortaleza nazi de la segunda guerra mundial. No en vano, sigue siendo uno de los juegos que mayor número de usuarios es capaz de reunir en el juego online. Ahora, esta expansión oficial de «Return to Castle Wolfenstein» presenta interesantes novedades. Por increíble que parezca, estamos ante una expansión totalmente gratuita, pero no por ello está exenta de un nivel de calidad, que incluso supera el título original. El programa está orientado, exclusivamente al modo multijugador y trae consigo nada menos que 6 escenarios, tres de ellos en el centro de Europa, y otros tres cuya acción se desarrolla en el Norte de África. En cada uno de ellos habrá que cumplir los objetivos que se marcan al inicio de cada uno de ellos. Generalmente suele consistir en sabotear instalaciones enemigas. Sin embargo la característica más llamativa de la expansión, que te ofrecemos en su versión íntegra, es que podrás elegir entre distintos tipos de personajes perfectamente diferenciados, cada uno con sus atributos,cualidades especiales y armamento que pueden manejar. Se trata de miembros especializados,que actúan en grupo, a modo de comando. Deberás coordinarte con otros jugadores para completar la misión. El gran número de servidores dedicado al juego, te permitirá escoger uno en el que tu conexión funcione ping más que aceptable. **Disco 2**

# WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND

## Misión demo

La estrategia en tiempo real suma un nuevo título ambientado en la Segunda Guerra Mundial. La acción nos sitúa en al último año de la contienda y, más concretamente, en la piel de uno de los comandantes del ejercito aliado que se enfrenta al ejército alemán bien establecido defensifamente. A través de esta demo, podrás demostrar tus dotes de estratega militar, guiando a tus tropas a la victoria final a lo largo de una misión, en la que deberás asegurar el perímetro de una villa y preparar a tu ejército de cara al contraataque que seguro sufrirás. Una vez solventado esto, deberás intentar proteger hasta el final las dos fábricas que se encuentran en la propia villa. Por no te haces con la mecánica de juego, la demo también incluye un completo tutorial en el que conocerás el interfaz de juego, los movimientos básicos de tropas y algunas tácticas para el combate. **Disco 1**



**FICHA TÉCNICA:**
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Bitmap Brothers**
- Distribuidor: **Friendware**
- Lanzamiento: **15/05/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **137 MB**

**LO QUE HAY QUE TENER:**
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 500 MHz**
- RAM: **128 MB**
- HD: **196 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **T. de Sonido 16 bit**
- **DirectX 8.1** (en el CD)

**CONTROLES BÁSICOS:**
- Ratón: **Todos los controles.**

# MOTOGP 2

## Una carrera en modo individual

MotoGP ha sido, indiscutiblemente el la mejor representación del motociclismo en un videojuego. Pero esta segunda entrega la supera ampliamente. Impresiona su acabado gráfico, el realista control de las motos y la formidable sensación de velocidad que provoca. En esta demo podrás disfrutar de una carrera en modo de juego individual, montando en la nueva moto que el brasileño Alex Barros estrena esta temporada. El rival a batir, por supuesto, el italiano Valentino Rosi, actual campeón de la categoría MotoGP. Sin embargo, el resto de contrincantes no le andarán a la zaga y aprovecharán el más mínimo descuido que tengas para darte una pasada. Deberás aprovechar el rebufo de la moto a que persigues para pasarla, medir al milímetro la frenada al final de recta y la velocidad en su entrada si no quieres irte al suelo y perder todas las expectativas de victoria. **Disco 2**



**FICHA TÉCNICA:**
- Género: **Velocidad**
- Compañía: **Climax Entertainment**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **06/06/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **88 MB**

**LO QUE HAY QUE TENER:**
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 733 MHz**
- RAM: **128 MB**
- HD: **88 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **T. de Sonido 16 bit**
- **DirectX 9.0** (en el CD)

**CONTROLES BÁSICOS:**
- Cursor arriba/abajo: **Acelerar/Frenar**
- Cursor izq./dcha.: **Izquierda/Derecha**

## HUMVEE ASSAULT

### Una misión demo

Este título desarrolla gran parte de su acción en los áridos terrenos de Irak, Afganistán o Camboya. A lo largo del juego podrás ponerte a los mandos de todo un Humvee, uno de los coches militares con más historia. En la demo podrás jugar una misión completa con el Humvee pasando por todos los puntos de control de enemigos que debes destruir sin sistemáticamente. La acción se sitúa en la noche, así que te verás obligado a activar el dispositivo de visión nocturna. **Disco 2**

**FICHA TÉCNICA:**
- Género: **Aventura/Acción**
- Compañía: **Sylum Entertainment**
- Distribuidor: **Infogrames**
- Lanzamiento: **Por determinar**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **148 MB**

**LO QUE HAY QUE TENER:**
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 733 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **200 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **T. de Sonido 16 bit**
- **DirectX 9.0** (en el CD)

**CONTROLES BÁSICOS:**
- W/S/A/D: **Movimiento**
- Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Disparar**
- Espacio: **Saltar**

## RED SHARK

### Tres misiones para un solo jugador

Pilotar un helicóptero no es sencillo. En especial si tenemos que concentrarnos en el combate contra objetivos en terrestres y aéreos. Se trata de abatir todos los objetivos que se nos indiquen a lo largo de tres misiones contenidas en esta demo. Se requiere precisión en el disparo y maniobrar con destreza. **Disco 2**

**FICHA TÉCNICA:**
- Género: **Acción**
- Compañía: **G5 Software**
- Distribuidor: **Friendware**
- Lanzamiento: **Por determinar**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **53 MB**

**LO QUE HAY QUE TENER:**
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 350 MHz**
- RAM: **64 MB** ▶HD: **119 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **T. de Sonido 16 bit**
- **DirectX 8.0** (en el CD)

**CONTROLES BÁSICOS:**
- Cursores: **Movimiento** ▶Ratón: **Dirección** ▶Botón izq.: **Disparar**
- Botón dcha.: **Marcar objetivo**

## TRON 2.0

### Misión demo tutorial y multiplayer

**FICHA TÉCNICA:**
- Género: **Acción**
- Compañía: **Monolith Studios**
- Distribuidor: **Planeta DeAgostini**
- Lanzamiento: **15/09/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **160 MB**

**LO QUE HAY QUE TENER:**
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 500 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **450 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- T. de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit**
- **DirectX 9.0** (en el CD)

**CONTROLES BÁSICOS:** ▶W/S: **Adelante / Atrás** ▶A/D: **Izquierda/Derecha** ▶F: **Usar item**

Tras el paso de los años, Tron sigue conservando la esencia que 20 años atrás, le convirtió en un clásico inolvidable para quienes pudieron verla. Disney nos ofrece un estilo visual inimitable fidedigno al film y de gran belleza plástica. Inmersos en un sistema informático, a modo de "programas", hemos de luchar contra otros programas –personajes– rivales en diversos juegos, y contra el propio sistema para recuperar nuestra condición de humano En esta demo multijugador están contenidos dos: Por un lado están los duelos sobre las motos –lightcycles– en los que tenemos que cerrar al contrario con la estela que deja nuestra moto forzándole a estrellarse. Por otro, los duelos enfrentan a dos personajes que intercambian sus discos como arma arrojadiza. Ambos tremendamente adictivos. **Disco 1**



## Especiales



### Age of Mithology

#### Expansión completa

**FICHA TÉCNICA:** ▶Género: **Estrategia** ▶Compañía: **Ensemble Studios** ▶Distribuidor: **Microsoft** ▶Lanzamiento: **08/04/2003** ▶Idioma: **Inglés**

Una vez más, nos encontramos con una expansión totalmente gratuita. Esta vez desde Ensemble Studios nos ofrecen una campaña inédita que incluye cuatro nuevos escenarios para «Age Of Mythology». Microsoft ha colgado «The Golden Gift» de la página web del juego. **Disco 2**

### Real GTA 3

#### Mod para GTA 3

**FICHA TÉCNICA:** ▶Género: **Acción** ▶Compañía: **DMA Designs** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Lanzamiento: **31/05/2002** ▶Idioma: **Inglés**

El ladrón de coches más buscado de las pantallas trae consigo nuevos retos, todos ellos presentes a través de uno de los miles de mods que sobre el juego se han realizado.Real GTA 3 ofrece algunos elementos de juego y gráficos mejorados, y mayor número de armas y coches. **Disco 2**

## Actualizaciones

### Warcraft III: Reign of Chaos

Actualización a la versión 1.06.

Se evita el uso de trucos por parte de jugadores en las partidas en red, las cuales se han visto mejoradas en el servicio Battle.net.

### Tropico II: La bahía de los piratas

Actualización a la versión 2.0.

Esta actualización no modifica el número de versión del juego. Este archivo corrige numerosos errores de código de la versión definitiva, al tiempo que incorpora un nuevo escenario en el que poder jugar, un mapa basado en la historia antigua de nuestro país, la Inquisición Española.

### Rise of Nations

Actualización a la versión 1.01.

Este archivo es única y exclusivamente destinado a los jugadores en red, los cuales mejorarán la conexión y estabilidad de partidas a través de los servidores de GameSpy.

### Iron Storm

Actualización a la versión 1.041.

Con esta actualización se solucionan los problemas en el control si se disponía de un dispositivo de juegos conectado al puerto USB.

### Metal Gear Solid: Substance

Actualización a la versión 2.0.

Este archivo corrige algunos de los defectos no resueltos por la última actualización disponible y mejora el soporte para tarjetas con chipset ATI.

### Enter the Matrix

Actualización a la versión 1.52.

La instalación de este archivo, mejorará notablemente los gráficos del juego, los cuales sufrían fallos en algunas fases.

### Rainbow Six: Raven Shield

Actualización a la versión 1.2.

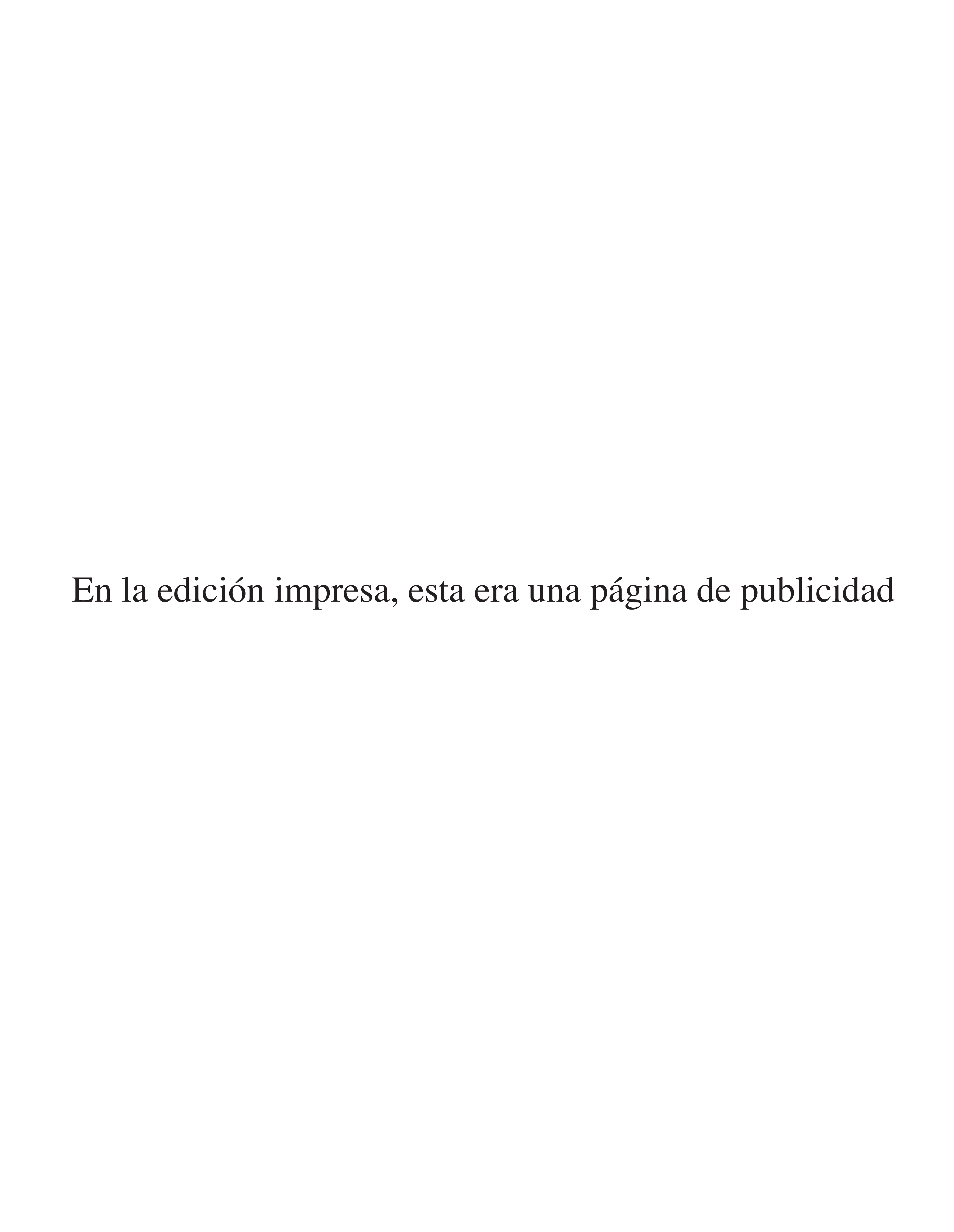
Este archivo incorpora soporte para poder montar un servidor de juego en red bajo sistemas operativos Linux. Elimina además la conexión a que el juego lanza en modo individual.

### New World Order

Actualización a la versión 1.41.

Termite Games no ha explicado qué hace este parche, pero sí ha dejado claro que es importante para el correcto funcionamiento del juego.

**Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 1**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad